

PEŁNE WERSJE GIER POLSKIE INSTRUKCJE! PEŁNE WERSJE GIER

3CD • Virtua Fighter (karate) • Chasm: The Rift (FPP)

TYLKO 18,50 zł

INDEX: 334561

ISSN: 1426-2916

Numer 09/2001 (64) Wrzesień 2001

Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

CD-ACTION

Operation Flashpoint
Myst III: Exile
Independence War 2

W NUMERZE NIESPODZIANKA - PLAN LEKCJI GRATIS!!!



ORYGINALY TAŃSZE
NIŻ PIRATY

TRAFFIC
GIANT GOLD
TYLKO
za 29,90 !

Czytaj na następnej stronie

nowy
Komunikator



wp.pl
Wirtualna Polska

kontakt



Byliśmy tam:

Polski turniej CS
FIFA 2002 w Paryżu



Nr 64 • Wrzesień 2001 • 18,50 zł

09

TRAFFIC GIANT GOLD za 29,90!



Traffic Giant Gold to wciągająca gra ekonomiczna, w której pokierujesz rozwojem firmy komunikacyjnej. Musisz wypredzić konkurencję poprzez zapewnienie lepiej funkcjonującej sieci połączeń komunikacji miejskiej. Swój cel osiągniesz dzięki takim środkom transportu jak autobusy, tramwaje, kolejki magnetyczne, pociągi oraz wiele innych. Tętniące życiem, nowoczesne miasta zostały wykonane z najwyższą precyzacją, a życie łączące się na ulicach oraz rosnąca populacja sprawia wrażenie prawdziwej metropolii. Dzięki prostej obsłudze oraz intuicyjnemu interfejsowi, gra w Traffic Giant Gold staje się prawdziwą przyjemnością.

Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy największych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielcości (nawet do 1280 x 1024) wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, począwszy od małych autobusów a na kolej miejskiej kończąc • zmienność populacji, dzięki której miasto tężni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29,90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Traffic Giant Gold - doskonała gra ekonomiczna symulująca życie wielkich metropolii. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 7 sierpnia kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.



Zamów grę TRAFFIC GIANT GOLD z dostawą do domu:
tel.: (0-22) 519 69 19, www.virtualny.com

JUŻ W SPRZEDAŻY

Rozważania na tematy ogólne

Miesiąc temu w alegorycznej formie dawaliśmy czytelnikom do zrozumienia, że oczekują ich gorące wakacje - i to bynajmniej nie dlatego, że za oknem 30-stopniowe upały (prawdę mówiąc, gdy piszemy te słowa, za oknem nie ma więcej jak 20...). Pamiętacie - czas komety, czas recesji, czas zmian. I stało się! Niektórzy pewnie już wiedzą - ale część nadal pozostaje w biegowej nieświadomości, że czasopismo Reset należy już do historii. Wspominamy o tym (wbrew temu, co się niektórym wydaje) bez skrytego uśmiechu. Raz, że CDA i Reset nigdy nie były sobie wrogie. Dwa, że zawodowa dziennikarska solidarność nie pozwala cieszyć się cudzym nieszczerściem. W końcu wszyscy jedziemy na tym samym wózku. Trzy, że Reset jest pierwszym, ale zapewne nie ostatnim pismem, które w ciągu paru miesięcy pożegna się z czytelnikami...

Ale zmieńmy temat i tonację. W końcu, jakby nie patrzeć, przed wami jest jeszcze całkiem solidny kawałek wakacji. A to czas radości i relaksu; czas, gdy "wszystko się może zdarzyć". I u was - i u nas. U nas (prawdę mówiąc) to JUŻ się dzieje. Pilnie wczylimy się w masę waszych opinii na temat akcji "mniej czytania, więcej grania". Zajście, ciekawa to lektura. I bardzo począjąca. Możemy obiecać, że już za miesiąc poznacie WSZYSTKIE efekty tej lawiny listów, którą nas zasypaliście.

Co nic oznacza, że w tym numerze CDA nic się nie zdarzyło. Wprost przeciwnie. Już miesiąc temu wspominaliśmy, że zamierzamy zmienić nieco profil CDA. Oto pierwsza zapowiadana zmiana: od tego numeru nie będzie już rozmaitych (a tłumaczonych z angielskiego) porad. Co nie znaczy, że w ogóle rezygnujemy z tej części CDA. Nie. Ale na pewno porad będzie mniej i niekoniecznie w każdym numerze CDA. Chcemy też, by w całości (lub chociaż ogromnej większości) były tworzone przez polskich autorów. Napiszcie, jak się wam to podoba?

Ponieważ przyroda próżni nie lubi, to miejsce dotąd zajmowane przez poradniki zostanie zapełnione głównie materiałami związanymi z grami. I nie chodzi o to, że po prostu dołożymy więcej recenzji. Mamy nieco ambitniejsze plany. Chcemy pisać więcej o grach - na najróżniejsze sposoby. Nie będziemy dziś odkrywać wszystkich kart - sami wkrótce (już w przyszłym numerze) zobaczycie, co przez to zrozumiemy.

Lojalnie ostrzegamy też, że nie jest to koniec niespodzianek, które dla was szukujemy. Wkrótce następne. No cóż, sami wiecie, że lubimy was zaskakiwać. Jest to poniekąd naszą tradycją. I zwykle sa to przyjemne niespodzianki, więc spokojnie, ludziska, spokojnie. Będzie dobrze.

Poświęćmy teraz chwilę na szybki przegląd tego, co spotkacie w tym numerze. Myślimy, że warto polecić waszej uwadze recenzję Operation Flashpoint (gra jak huragan wdarła się na listy przebojów). Stoczyliśmy heroiczną bitę, by dorwać dla was tę gierkę do tego numeru pisma. W użyciu były już wozy bojowe i helikoptery szturmowe, zanim ujrzaliśmy wysunięty z bunkra kij z zawieszonym na nim pudełkiem zawierającym ten znakomity tytuł... Kosmicznego zachodu (dotarliśmy tam, gdzie nie dotarł dotąd żaden człowiek... z Polski) wymagało też zdobycie Independence War 2 - niesamowitego kosmicznego symulatora lotu. Żeby zaś dorwać na czas Alone in the Dark IV, przeżyliśmy prawdziwy horror. No cóż - trzeba umieć sobie radzić w każdej sytuacji, trzeba umieć wyskoczyć o krok przed resztą towarzystwa, zaskoczyć, wyprzedzić... My nazywamy to operatywnością. Niektórzy zaś wolały określenie "rabunkowa polityka".

Nie zamierzamy się tu użalać czy biadolić na czas, recesję, konkurencję itd. Problemy są po to, by je przewyciązać, przeszły zaś po to, by je brać - w pełnym biegu. Więc biegimy. Od ponad pięciu lat. I nie zamierzamy schodzić z bieżni. Mamy tylko nadzieję, że nadal będziecie nam kibicować. Bo sami wiecie, że doping pomaga zawodnikom dać z siebie wszystko. Liczymy zatem, iż nr 10/2001 przywitacie tak, że wyrosną nam skrzydła. A oczekujcie go po 15.09 (naturalnie biercie poprawkę, że w niektóre rejony pismo dociera z kilkudniowym pośaniem).

Aha! Wiemy, że plan lekcji to nie najlepszy pomysł, w momencie gdy macie wakacje - lecz u nas już wrzesień. Sorry za to, że musicie sami go sobie wyciąć - z drugiej strony (a właściwie z trzeciej strony okładki CDA), przyda wam się trochę wysiłku fizycznego :).

Zapraszamy do lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

PS Redakcja CDA trzyma kciuki za wszystkich czytelników z Gdańskiem i okolicami dotkniętych powodzią. My wiemy, jak to jest... wiemy od lipca '97. Jesteśmy z wami! Dziękujemy też za wszystkie kartki z wakacyjnymi pozdrowieniami.



e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaction.com.pl,
www.futurenetwork.com.pl

Numer 64
 Wrzesień 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
 centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naukowego Jerzy Poprawa

Zespoł Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współredakcji Lukasz Boncza, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Błyskaw, Hubert Barla, Paweł Muśiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kurek, Robert Hrabacz, Wojciech Tarczynski, Jakub Kominiarczuk

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Oprowadzanie (czytowe i jorki):

Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./faks (0 71) 3412083
 e-mail: peform@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta

tel. (0 71) 34 120 83
 tel. (0 71) 34 218 41
 tel. (0 71) 34 203 16
 wew. 101, 102, 116

Reklama Jacek Bednarek

tel. (0 71) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
 tel. komórkowy (0) 502 206383
 e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama Kazimierz Serwina

tel. (0 71) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
 tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
 e-mail: kazimierz.serwina@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
 tel. (022) 6522637
 e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Prasówka Joanna Korwin-Kijuc
 tel. (0 71) 342 18 41 w.19
 e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

jest częścią

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network stara się zaspakajać potrzeby informacyjne ludzi, których łączą pasja. Naszym celem jest zaspakajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zrozumienia czasu i przestrzeni oraz dające przyjemność i oglądanie i czytanie. Ta prosta strategia pozwala stworzyć jedną z najbardziej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dektywistycznych czasopism stron internetowych i okien specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network posiada też licencję na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Chris Anderson

Chief Executive: Greg Ingham

Chief Operating Officer: Colin Morrison

Tel. +44 1225 442244

www.thefuturenetwork.pl

Bath London Milan New York

Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-ACTION znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopismie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopowane, reprodukowane, tłumaczone ani przekształcane do formy elektronicznej czy innej odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zaszyfrowanych lub skierowanych do redakcji. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały ujęte wyłącznie w celach informacyjnych.

Alicja w Krainie Czarów

Reporter

Tell Me More - francuski

The Executive - angielski w biznesie

Canon BJ-C50 i S4500

Creative GeForce2 PRO i GeForce3

Genius Flight 2000 i Flight 2000 Digital

HP Officejet v40

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Technologies Trackball Mouse

X-Technologies XT 206A i Ergophone

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Technologies Trackball Mouse

X-Technologies XT 206A i Ergophone

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Technologies Trackball Mouse

X-Technologies XT 206A i Ergophone

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Technologies Trackball Mouse

X-Technologies XT 206A i Ergophone

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Technologies Trackball Mouse

X-Technologies XT 206A i Ergophone

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Technologies Trackball Mouse

X-Technologies XT 206A i Ergophone

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Technologies Trackball Mouse

X-Technologies XT 206A i Ergophone

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Technologies Trackball Mouse

X-Technologies

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora do działania.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchom to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

Chasm: The Rift

(MegaMedia Corp)

Wymagania minimalne: P90, 16 MB RAM, Win 9x/DOS, DirectX, 75 MB na HDD
Wymagania sugerowane: P166, 32 MB RAM

Rodzaj: shooter FPP
Data premiery: 10'97
Recenzja w CDA: 12'97
Ocena w CDA: 8

PEŁNA
WERSJA



Opis: dość krywisty FPP w klimatach Blooda - z dynamiczną akcją przenoszącą nas w różne miejsca i czasy. Przydzie się zmierzyć tak ze stworami z północnej mitologii, jak i współczesnymi żołnierzami. O bossach nie wspominając. Warto też zauważyc, że bohater nosi imię... Conan.

Tipsy - patrz strona 146.

Virtua Fighter PC

(Sega)

PEŁNA
WERSJA

Minimalne wymagania: P90, 8 MB RAM, Win 95

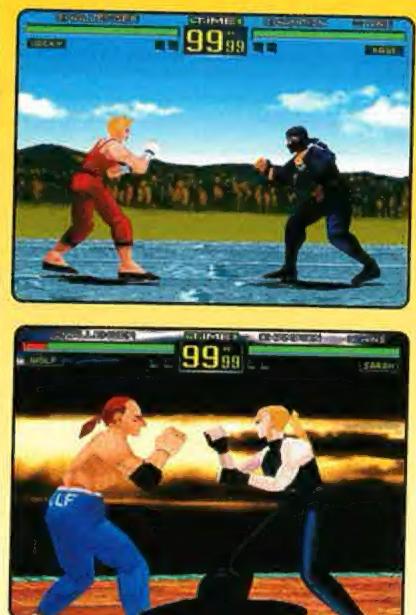
Wymagania sugerowane: P66, 16 MB

Rodzaj: gra karate w 3D

Data premiery: okolice 1996

Multiplay: 2 osoby na jednym kompie naraz

Kontrola: joy, klawiatura



I znów muszę posłużyć się słowem: KULTOWY. VF to dla maniaków gier karate coś jak Doom dla fanów FPP. I choć minęło już sporo lat od premiery, choć graficznie gra się mocno zestarzała, to nadal ma NIEWIARYGODNĄ moc przyciągania. Włączyłem ją TYLKĘ, żeby zobaczyć, czy działa na Win 98... i opamiętałem się po 2 godzinach (bo mi CD zabrali). Niesamowite. Istotne też jest, że gra chodzi jak HURAGAN na praktycznie każdym typowym sprzęcie i mimo że nie obsługuje akceleratora itd., wcale nie wygląda tak źle. Po prostu radzę sprawdzić... czyli pograć z 10-15 minut. A zobaczycie, że magia VF jest potężniejsza, niż się wam wydaje. Nie sugerujcie się screenami - po prostu zainstalujcie ją i zacznijcie grać. A stareńka VF znokautuje was - szybciej niż Lennox Gotoę.

Instrukcja w numerze.
Pełna wersja instrukcji w formacie
.pdf na CD z grą.

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów(*), które ukazały się dotąd na tamach CDA:

Timeshock	07/98	Plane Crazy	04/00
pinball		samolotowa ścigalka arcade	
FA/18 Hornet 3.0	08/98	Incoming	05/00
symulator lotu		rozbudowana gra akcji 3D (multishooter)	
Eastern Front	09/98	G-Police	06/00
strategia turowa		akcja w 3D (FPP/TPP) + symulacja lotu	
Flying Corps	10/98	Fallout 2	07/00
symulator lotu (I wojna)		sequel GIGAHITU RPG (też gigahit :))	
Alone in the Dark 3	11/98	Croc: Legends...	08/00
przygodówka 3D		zabawna platformówka w 3D	
GT Racing'97	12/98	Ultim@te Race Pro	09/00
symulator jazdy		symulator jazdy samochodem	
Prisoner of Ice	01/99	M.A.X. 2	10/00
przygodówka (horror)		rozbudowana RTS	
Motor Mash	02/99	MIG Alley	11/00
zręcznościówka + samochody		symulator lotu myśliwów	
FX Fighter Turbo	03/99	Big Race USA	12/00
karate		pinball	
Spec Ops	04/99	Int. Rally Championship	12/00
komandosi w 3D; akcja i nie tylko		samochodówka	
Prost GP	04/99	Total Annihilation	01/01
Formula 1		znakomity RTS (2CD)	
Dark Colony	05/99	Heroes of Might & Magic	02/01
RTS w realiach s.t.		kultowa turowa strategia fantasy	
Stonekeep	06/99	Army Men	03/01
RPG (klasyka)		akcja + elementy strategii	
Wacki	07/99	Unreal	04/01
przygodówka po polsku		GIGAHIT z gatunku FPP	
Die Hard Trilogy	08/99	Dark Vengeance	05/01
akcja, strzelanie, jeżdżenie		akcja w TPP, w klimatach Heretica 2	
Fallout	09/99	V-Rally Championship	06/01
GIGAHIT w kategorii RPG		samochodówka	
EarthSiege 2	10/99	F-22 TAW	07/01
symulacja Mechów		symulator lotu	
Magic Music Maker 2.0	11/99	Exterminacja	07/01
program do tworzenia muzyki		RTS po polsku	
Earth 2140 PL SE	12/99	GTA	08/01
doskonały RTS (po polsku!)		symulator gangstera w konwencji arcade	
Motorhead	01/00	101 Airborne	08/01
świetna samochodówka!		turowa symulacja oddziału żołnierzy (II wojna)	
Shogo: MAD	02/00	Virtua Fighter	08/01
znana gra FPP		KULTOWA gra karate	
Actua Soccer 3	03/00	Chasm: the Rift	08/01
piłka nożna (symulacja)		shooter FPP	

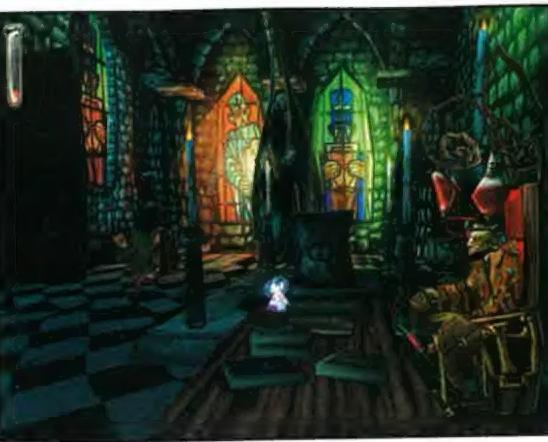
Jekyll & Hyde

3D

(Cryo)

Wymagania: P2-400, 64 MB RAM, Win 9x/00, DirectX 8, wskazany akcelerator

Demo zajmuje 94 MB. Akcja w 3D z elementami horroru i na motywach (luźnych!) słynnej powieści Stevensonego. Ciekawa - taka "brudna" - grafika. Około 100 MB na HDD.



Klawiszologia

Kursory - poruszanie się [Shift] + kursor - bieg

Kursor w górę - wspinanie się

[Spacja] - skok

[Enter] - akcja/aktywacja przedmiotu

[CTRL] - atak

[Q/S/C] - kamery

[I] - inventory

[Spacja] (w inventory) - wybierz przedmiot

[Enter] (w inventory) - odznacz przedmiot

[Esc] - menu

[Enter] - wybór opcji w menu

Avernum 2

(Spiderweb Software)

Wymagania: P166, 32 MB, Win 9x, DirectX

cRPG o epickim rozmachu. W demie, zajmującym 37 MB, znajduje się m.in. 25 miast i lochów itd.

Jeśli będziesz miał problemy z grą - naciśnij [F1]. Uruchomisz tutorek i podpowiedzi.



X-ISLE: Dinosaurs Island

3D

(Crytek Studios)

Wymagania: P-266, 64 MB, Windows 9x, GeForce 1-3

Hm. Trochę gra, trochę program edukacyjny w 3D... dla fanów dinozaurów. W każdym razie wygląda bardzo efektownie. Tym bardziej że wykorzystuje możliwości GeForce 3... Możemy zwiedzić wyspę opanowaną przez dinozaurów. Demo uruchamiamy w kilku możliwych trybach (szczególnie zobaczyć po odpaleniu setupu). Demo zajmuje blisko 90 MB na HDD. Długo się rozpakowuje... Ale wrażenia wizualne są NIESAMOWITE. A muzyka niewiele gorsza.

UWAGA! Demo NIE DZIAŁA na kartach innych niż GeForce!

Klawiszologia

Użyj kursorów do poruszania się. Naciśnij spację, gdy jesteś w pobliżu wody. Klawisz [X] przyda się przy spotkaniu z T-Rexem (naciśnij też [F1]) i Brachiozaurem (naciśnij [F2]). [Esc] - pa, pa. [F12] - screenshooty.



Thandor - Invasion

3D

(Planet 4)

Wymagania: P266, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x

RTS w 3D z akcją osadzoną na powierzchni obcej planety. Demo (32 MB na HDD) oferuje 1 kampanię i 2 misje solo-we.



Bacteria

(Net Games)

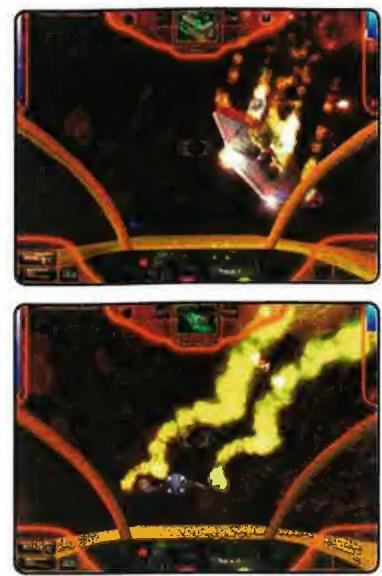


Wymagania: P266, 32 MB, Winx, akcelerator

Ostra nawalanka - znajdujemy się w przyszłościowym pojeździe, poruszającym się... WEWNĄTRZ ludzkiego ciała (naturalnie po zminiaturyzowaniu). Musisz zniszczyć wirusy atakujące ten organizm. Demo zajmuje ok. 100 MB na HDD. W dokumentacji znajdziesz dokładną instrukcję. Coś dla fanów (tatuaży?) filmu Fantastic Voyage lub Interkosmos (o ile ktoś go jeszcze pamięta?).

Klawiszologia

Kursory lub W/S/A/D - sterowanie
Myszka - wyznaczanie kierunku ruchu
[LMB] - ognia z HX-4
[Shift] - odpalenie "załadowanej" torpedy
[Spacja] - namierzanie wroga
[E] - emitowanie fali ECM
[P] - pauza
[H] - ukrywa kokpit
[F1-F8] - systemy broni
[1-6] - użbrajanie torped
[Print Scr] - zgrywanie obrazka

**Anachronox**

(Eidos Interactive)

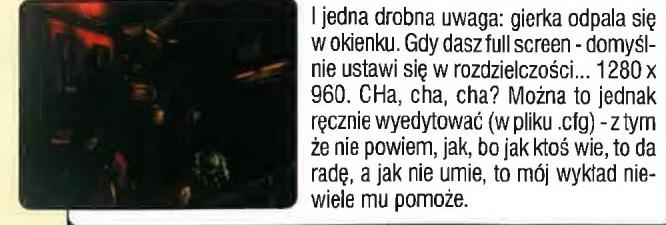


Wymagania: PII 266, 64 MB RAM, 12 MB akcelerator z OpenGL i DirectX. Win 9x/Me

Noo... siekierzaste demo dla fanów... hm... gier akcji, przygodówek i cRPG w 3D (gra oparta na zmodyfikowanym engine'u Quake'a 2). Co więcej, nie jest to świat fantasy - działa w otoczeniu współczesnej i przyszłościowej technologii. Ale jak zawsze - idzie o powstrzymanie zła i ocalenie świata. :) Kierując postacią byłego prywatnego detektywa, zgłębiamy tajemnice miasta zbudowanego przez Obcych. Widok tpp, wspaniałe efekty, walka w trybie turowym, po prostu dobra zabawa. Demo zajmuje około 100 MB na HDD (dość długo trwa rozpakowywanie - najpierw do Tempa, dopiero potem następuje właściwa instalacja). Ogólnie czad i ołdot, moim zdaniem. Niestety, jeśli idzie o klawiszologię itd., to twórcy się nie popisali.



I jedna drobna uwaga: gierka odpala się w okienku. Gdy dasz full screen - domyślnie ustawi się w rozdzielcości... 1280 x 960. CHa, cha, cha? Można to jednak ręcznie wyedytować (w pliku .cfg) - z tym że nie powiem, jak, bo jak ktoś wie, to da radę, a jak nie umie, to mój wykład nie wiele mu pomoże.

**Speed Thief**

(Incagold)



Wymagania: P266, 32 MB, Win 9x, akcelerator

Wooowwww!!! Ekstra!!! Uwaga! Jesteś złodziejem samochodów. Właśnie ukradłeś... (mo-



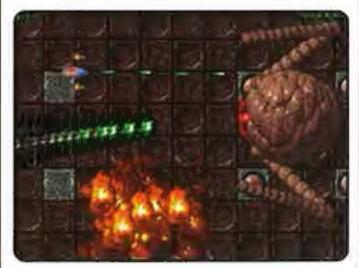
żesz wybrać co - sporo tegó) i musisz związać policji, zasuwając po ulicach miasta. A że dużo tam pojazdów, to musisz się nieźle napocíć, by nie zaliczyć "czółówki". Tym bardziej że tu jak w życiu - raz porządnie w coś stukniesz i samochód na złom, a ty do kicia. A do tego ekstragrafika, dużo speechów i jakiś taki... klimat. Nie przepadam za samochodówkami, a ta mnie wzięła... i to jak! 1 dostępna trasa. Demo zajmuje 35 MB na HDD. PS. Ale Gemini nie podziela mego zachwytu.

Intensity XS

(Midnight Synergy)

Wymagania: P133, 32 MB, Win 9x, DirectX

Arcade'owa strzelawka - sterujemy kosmicznym pojazdem (widok z boku). Z prawej krawędzi ekranu wylatują chmara nieprzyjaciół. Sterowanie odbywa się za pomocą myszki. Demo zajmuje 18 MB na HDD.

**Project Undead**

(Midnight Synergy)



Wymagania: P266, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX, wskazany akcelerator

Idziesz naprzód po nawiedzonym domu i okolicach, kropisz z gara z zombie (albo walisz nożem) itd. Demo zajmuje około 34 MB na HDD. Nie powala...

**Trainmaster 4x**

(TrainMaster)

Wymagania: P233, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX



Symulacja (dość skomplikowana) jazdy pociągiem (soalinowym). Niestety demo pozwala grać najwyżej 15 minut w jedną gierkę. A zajmuje jakieś 23 MB na HDD. Sterowanie? Ano, ogólnie mieszajcie kursorami, klawiszami funkcyjnymi i tymi nad kursorami. Autorom ponownie nie przyszło do głowy podać klawiszologii...

UWAGA! Po uruchomieniu dema i ustawieniu odpowiednich bajerków, idźcie do opcji FILE i wybierzcie polecenie LOAD & RUN TRACK FILE. A ponieważ jest cała jedna trasa do wyboru, to problemów nie przewiduję. :)

PROGRAMY**DVD Genie 4.02**

Bardzo przydatny program dla posiadaczy napędów DVD. Umożliwia dokonywanie zmian niektórych parametrów odtwarzania tego rodzaju płyt.

Mac Afee virus scan 5.21

Najnowsza wersja doskonałego programu antywirusowego.

Kontakt

Nowy program typu instant messaging - jego wielkim atutem jest to, że potrafi do nas przemówić (dosłownie przemówić) w naszym ojczystym języku.

System Syntezy Mowy

Jest to tak zwany serwer syntezy mowy w języku polskim - wykorzystują go takie programy jak Kontakt oraz Wpinacz.

Supetelek NxG 1.0.0

Jak głosi reklama tego programu - już nigdy o niczym nie zapomnisz, czyli program do przypominania o ważnych datach oraz spotkaniach.

Windows Media Player 7

Bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimedialna. Pod Windows 9.0/2000/NT.

DirectX 8.0

Najnowsza wersja bibliotek Microsoftu potrzebnych do uruchomienia większości gier i programów.

Mach Force

(Ndaw Int.)

Wymagania: P233, 32 MB RAM, wskazany akcelerator



Taka tupanina, udająca, że jest symulatorem lotu. Kilka myśliwców (przyszłościowych) do wyboru - no i tubu-dubu. Całość zajmuje 14

MB. Wymagania sprzętowe traktuje w przybliżeniu - autorzy nie byli laskawi podań ani tego, ani klawiszologii... ani niczego. No cóż... Demo oferuje 2 mapy, 2 myśliwce i jedną muzykę mp3. Sterowanie? Kursory, [spacja] - tyle obcykalem.

Pool Wars

(Etiumsoft)



Wymagania: P2-300, 32 MB RAM, akcelerator, Win 9x/ME, DirectX

Hm... turowa gra strategiczna z udziałem dwu plemion Duszków Bilardu.

Ehem... brzmi dziwnie, ale w sumie jest całkiem przyzwoita gra zręcznościowo-logiczna, która łączy bilard z elementami strategii (powiedzmy, jak go czy szachy - naturalnie to bardzo szeroko ujęte podobieństwo). Do przejścia jest 5 plansz. Demo możesz odpalić 15 razy. Całe 8 MB na HDD, a zabawa niezła.

**The Sting**

(JoWooD)



Wymagania: P2-300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX 8, akcelerator 16 MB, minimum



Fajna - taka komiksowa gra akcji + przygodówka (zresztą w tym numerze CDA jest recenzja). Jesteś początkującym gangsterem w latach 50 i marzysz o wielkim skoku... Jeśli będziecie mieli kłopoty ze sterowaniem grą, to w katalogu z demem jest manual i tutorial. Demo zajmuje 80 MB na HDD.

The Mystery of the Druids

(CDV Software)



Wymagania: P200, 32 MB RAM, DirectX, wskazany akcelerator, Win 9x

**Open Kart**

(Microids)



Wymagania: P-266, 32 MB DirectX, Win 9x/ME, akcelerator

Wyścigi małych (ale wcale nie śmiesznych!) pojazdów, składających się z podwozia, silnika i kierowcy. :) Dostępny tryb arcade, a w nim możliwość edycji kardów (pojemność silnika), pogody, liczby okrążeń, pogody, liczby przeciwników. Nieźle wizualnie. Klawiszologia w opcjach. Zasadniczo wystarczą kursory, ale... lepiej sobie sprawdzić. :)

EXTRAS

Bonus 1 - to co zawsze: ikony, kursovy, screensavery, programy użytkowe, Na Lusie, tapety itp., itd.

Bonus 2 - dla graczy: tipsy, trainery, save'y, małe gierki itd. Tamże pełna instrukcja do gry 101 Airborne, po polsku.

Tawerna RPG - dla fanów gier i literatury RPG.

Action Mag - kącik dla myślących czytelników CDA. Tamże pod-dział na poświęcone Star Wars, horrorom itp., itd., itd.

Esensja - doskonały zin poświęcony literaturze s.f. i fantasy. Naturalnie po polsku.

Adventure Zone - dla fanów gier adventure, TPP...

FAQ - najczęstsze pytania do redakcji i nasze odpowiedzi na nie. Lektura obowiązkowa. :)

Sport Center - sport w grach i życiu realnym.

Pomocna Dłoń - wasze anonsy do Pomocnej Dłoni.

Emu Kouncil - kącik maniaków emulatorów.

RTS Area - dla fanów RTS-ów.

Stop Wypadkom - konkurs...

FPP Zone - nnnooo! W końcu Blood wrócił z wakacji. :)

X-Files - no co? Nie można? W CDA nie będzie, ale na CD taki kącik może spokojnie zaistnieć.

INDEKS DEM

- Anachronox
- Avernum 2
- Bacteria
- Intensity XS
- Jekyll & Hyde
- Mach Force
- Mystery of the Druids
- Open Kart
- Pool Wars
- Project Undead
- Speed Thief
- Sting
- Thandor - Invasion
- Trainmaster 4x
- X-Isle: Dinosaurs Island

VIRTUA FIGHTER - INSTRUKCJA

1. WYMAGANIA SPRZĘTOWE:

a) Minimalne: Pentium 90, 8 MB RAM, karta dźwiękowa zgodna z SB16
b) Zalecane: Pentium 133, 16 MB RAM

2. INSTALACJA

Aby zainstalować Virtua Fightera, należy wrzucić płytę z grą do napędu, po czym uruchomi się autostart, który należy zignorować (wyłączyć - korzystając z niego nie instalujemy gry) i uruchomić zawartość płyty (np. wpisując literę CD ROM-u i dwukropek w "Uruchom" - np. "d:"). Po tym wystarczy już tylko znaleźć i uruchomić plik setup.exe i postępować zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie (należy tylko podać ścieżkę, gdzie ma zostać zainstalowana gra). Nie radzę instalować proponowanego przez grę DirectX 5. Gdy już szczęśliwie instalacja się zakończy, wystarczy wejść do paska zadań i odszukać ikonkę VF.

3. MENU

Kilka opcji do wyboru:

ARCADE - najpopularniejsza, prosto z automatów. Wybieramy postać i walczymy z wszystkimi przeciwnikami pod rząd (sterowanymi przez komputer) aż do ukończenia gry. Gdy przez przypadek komputerowi zdąży się wygrać, po walce gra pyta (i odlicza od 10 do 0), czy chcemy kontynuować.

Wystarczy naciąść start - odpowiednio Z dla pierwszego i [SPACJA] dla drugiego gracza, po czym wybrać postać, którą lepiej po razie z siebie z uparciem przeciwnikiem.

VS - jeśli ktoś ma pada i chętnego do wspólnej gry osobnika, to ten tryb jest dla niego. Pad co prawda nie jest konieczny, ale przecież nie się przy jednej klawiaturze nie należy do najprzyjemniejszych czynności. Trybu tego można również użyć jako trening dla 1 gracza - do wyćwiczenia kombosów i rztów - zawsze lepszy przeciwnik, który się nie rusza...

TEAM BATTLE MODE - gra w drużynach po trzech lub pięciu. Polecam wybór opcji "not recover life", wtedy stan energii postaci z poprzedniej walki zostaje do następnej.

WATCH MODE - raj dla podglądaczy. Teoretycznie jest bezużyteczny, gdyż - nie ukrywajemy - mało przyjemne jest oglądanie, jak komputer walczy sam ze sobą. Jednak tę opcję proponuję choć raz włączyć, ustawić automatyczną kamerę (o tym, jak to zrobić, dowiesz się później), najwyższy poziom trudności i sprawdzić, czy komputer jest lepszy od siebie. :)

RANKING MODE - jeśli chcesz się dowiedzieć, jak dobrzy jesteście, polecam uruchomienie tego trybu. Z początku wydaje się, że niczym się nie różni od zwykłego arcade, ale to oczywiście wręcz błędne. Na grę w ranking mode nie wpływają żadne wcześniej zmienione opcje, walka odbywa się tylko na normalnym poziomie trudności, z ustawieniami wprost z automatu. Rozgrywka w tym trybie kończy się dopiero wtedy, gdy gracz przegrywa walkę (dwie rundy). Po zakończeniu gry ocenia styl walki, skuteczność, czas itd. I na tej podstawie wyświetla wynik wraz z jakąś miłą podpowiedź (np. "gdy stoisz blisko przeciwnika, postaraj się go zaskoczyć i wykonać rzt").

4. OPCJE

Celowo w poprzednim punkcie je ominąłem, gdyż zasługuje na większą uwagę. Po kolej:

Life Gauge - czyli jak odporna na ciosy ma być dana postać. Można sprawić, że postać sterowana przez komputer będzie ledwo trzymającą się na nogach anemikiem, gdy tymczasem gracz kierować będzie istnym Herkulesem. Dla ambitnych: zróbcie odwrotnie! Gra nabiera wówczas barw! :) Poziom energii graczy zmienia się klawiszami im przypisanyimi (czyli standardowo dla drugiego gracza będą to kursorzy, nie można nimi zmienić skali energii pierwszego gracza). Po rozpoczęciu walki "ostabiony" zawodnik również będzie miał cały pasiek, ale jego energia o wiele szybciej będzie się redukowała.

Match Point - ustawienie, ile rund ma mieć jedna walka, od 1 do 5, a standardowo dwie. Wedle woli i upodobania.

Time Limit - 10, 20, 30, 60 sekund bądź brak limitu czasu na jedną rundę.

Enemy Level - poziomy trudności, w sumie 4. Nie muszę chyba tłumaczyć, że początkujący niech lepiej Hard i Expert nie dotykają? Dla tych w trybie arcade.

Continus - ON/OF ustala, czy gracz będzie miał możliwość kontynuacji po przegranej walce (w trybie arcade).

Sound/Voice/Music Test - trzeba coś tłumaczyć? Uruchamiamy testy, używając klawisza bloku bądź kopniaka.

Record - uruchomcie, żeby zobaczyć statystyki dla każdego fightera.

Reszta opcji dostępna jest w trakcie gry - po naciśnięciu odpowiednio (do włączenia i wyjęcia z menu używamy tego samego przycisku):

a) F5, czyli ustawienie sterowania, nie trzeba nic tłumaczyć.

b) F6, czyli:

Resolution - dwie dostępne, nie ma sensu używać niższej, chyba że ktoś lubi gry retro.

Model Textures - oczywiście oznaczając ON, "kładąc" tym na zawodnikach bitmapy.

Stage Texture - jak wyżej, tylko dotyczy lokacji.

Background - można w trakcie gry zmienić grafikę otoczenia.

Sound - wiadomo.

Motion - ja, mówiąc szczerze, na moim sprzęcie różnicy pomiędzy Fast i Smooth nie zauważylem, eksperymentując sami. Suguję smooth.

Camera Mode - normalna bądź automatyczna, ale tylko przy "Watch Mode".

c) F7, czyli:

Brightness - jasność tła i postaci (od -50 do 50).

Camera - oddalenie i kierunek, w którym zwrocona jest kamera (od -50 do 50).

Sound - głośność dźwięku (od -50 do 50).

5. STANDARDOWE RUCHY

Legenda:

P: do przodu;

T: do tyłu;

G: w górę;

D: w dół;

U: uderzenie;
K: kopniak;
B: blok.

Na przykład: **P P D+U** oznacza, że należy stukać dwa razy przed, a później naciąść RAZEM dół i uderzenie. Oczywiście im szybciej, tym lepiej.

Szybko P P lub T T - doskoc, uskok. **P P/T** (przytrzyma za drugim razem) - bieg. **U+B** - tylko blisko postaci, standardowy rzt (ma go każda, poza Akirą, postać). **D+P+K** - szybkie kopniecie, działa także na kuczące postaci. **U+U** - potrójne ręczne kombo (każdy, poza Akirą). **GU, G+U lub G+U+U** - naskoc na leżącego na ziemi przeciwnika (naciąść od razu po powaleniu go na ziemię, bo zdąży wstać). Natomiast jeśli to nasz zawodnik leży na ziemi w celu jak najszybszego wstania należy naciąść: **- (bardzo szybko) PT bądź TP - fighter wstanie prosto.** **(przytrzymać) T - "odfikowanie"** (taki mój neologizm:) od przeciwnika. **B B B (szybko)** - odturanie się w bok. **(przytrzymać) G** - powstanie od razu na nogi poprzez podskok. :)

(przytrzymać) D+K K K - powstanie z podcięciem (tylko gdy przeciwnik jest blisko). **KKK** - powstanie z kopniakiem. **B B B K B K** - przeturanie się na bok i powstanie z kopniakiem.

Każda postać ma również wiele unikatowych ciosów specjalnych, które (nie wszystkie z powodu braku miejsca) podam w szóstym punkcie.

6. POSTACIE I KOMBOSY

I. Jacky Bryant

Jacky to ulubiona postać graczy lubiących typowe walki arcade. Jest niezwykle szybki i silny, jego kombosy - mimo iż niezbyt długie - są zabójcze. Gdy trzeba, potrafi również rzucić przeciwnikowi. Walcząc nim, należy raczej trzymać się od przeciwnika dość daleko i wykorzystywać każdy moment opóźnienia (np. po wykonaniu niecelnego kombosu) wroga w celu wyprawienia choćby najskromniejszej kombinacji. Jego specjalnością są szczególnie dalekie kopniecia.

Ciosy:
A) Przy małym podskoku (krótkie naciśnięcie G):

- U przy wznoszeniu się - uderzenie tokiem.
- U przy opadaniu - proste uderzenie.
- K przy wznoszeniu się - nadepnięcie z hakiem.

- K przy opadaniu - proste nadepnięcie.
B) Przy wielkim podskoku (długie naciśnięcie G):

- P U (przy wznoszeniu się) - uderzenie obiema rękami.
- K, identycznie jak u Jacky'ego - kopniak w powietrzu.

- P K (w powietrzu) - "kopnięcie smoka".
C) Atak na przeciwnika za plecami:

- Tak samo, jak u Jacky'ego.

D) Kombosy:

- (P+D) K K K (trzymając cały czas P+D) - milę dla oka i dość skuteczne kombo z trzech lekkich kopnieć.

- D K K (pierwsze dwa szybko) - podwójny kopniak.

- U U K - dwa razy ręka, raz nogi - nic dodatk. nic ująć.

- U U K - zwykły kombos "ręczny", zakończony uderzeniem kolanem.

- T B K - "gwiazda", również skuteczna jak u brata.

- U U T G K (szybko) - kombo ręczne zakończona gwiazdą (gorąco polecam!).
E) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- P P U - jak u Jacky'ego, "łamacz" karku.

III. Kage Maru

Specjalista (styl: Hagakure-ryu Jujitsu) od obrony. Postać zdecydowanie defensywna i nastawiona na blyskawiczne kontraki, aby po chwilach znowu się chować za blokiem. Kage potrafi wykonać niezgorszy rzt, jak i zaatakować z bardzo dalekiej odległości - jednym ruchem doskakując do przeciwnika. Postać dla średnio zaawansowanych.

Ciosy:
A) Przy małym podskoku (krótkie naciśnięcie G):

- K przy opadaniu - proste nadepnięcie.

- P - uderzenie z obrotiem.

- K - kopniecie z obrotiem (zaraz po nim GU).

D) Kombosy:
- U K - lekki cios ręką i kopniak z całym obrotem.
- K K - klasyczny kombos z dwóch kopniaków.

- (bardzo szybko i płynnie) TGK - ja to nazywam "gwiazda", zabójcze.
- P P K - silne kopniecie, dobre na daleką odległość.

- T U T U - dwa uderzenia z obrotem.
- K+B - kopniak z pełnym obrotem.

- T+U K - ręka z półobrotu i takiż kopniak. **P+U** - lekki podbródkowy.

- D P K (przy kucającym przeciwniku) - kikakrotne uderzenie kolanem.
- P+D P+D U+K - diabelnie trudny do wykonania rzt, ale wart zachodu.

B) Przy wielkim podskoku (długie naciśnięcie G):

- P U (przy wznoszeniu się) - Rakuyou.
- K (po szczytowaniu) - Tobi Kakato Otoishi.

C) Kombos:
- P D K - cios kolanem.
- D+U+K - kopniecie z półobrotu.
- P P U+K+B - kopniecie obiema stopami (na dużą odległość!).

- P P K - podcięcie.
- U U K - standard, jak u Sary.

- U U K - potrójna "ręka" zakończona kopnięciem z półobrotu.

- T B K - "gwiazda".
- T T K - inny "uciekający" rodzaj "gwiazdy".
D) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- P+K+B - obrócenie przeciwnika.
- T+U - drugi najefektywniejszy rzt w grze, wybija przeciwnika wysoko w górę.
- T P U - rzadko używany, choć skuteczny...
- U+B (za plecami przeciwnika) - złapanie przeciwnika w pasie i przerzut.

Ciosy:

A) Przy małym podskoku (krótkie naciśnięcie G):

- U (w górze) - "młot".
- U (opadając) - cios prosty.

- T T K - inny "uciekający" rodzaj "gwiazdy".
B) Przy wielkim podskoku (długie naciśnięcie G):

- P+U (w górze) - młot.
- P+K (wznosząc się) - cios obunożny.
B) Przy wielkim podskoku (długie naciśnięcie G):

- P+K (na szczytowaniu) - "nadepnięcie" na przeciwnika - bardzo silne.
- T+K (nad przeciwnikiem) - kopniecie obiema nogami w tył głowy.

C) Kombos:

- K+B - kopniecie z pełnym obrotem.
- D+K+G - podcięcie.

- T G K - gwiazda.

- U U U T G K - jw. ale zakończone gwiazdą.
- U U U D+K - jw. ale zakończone podcięciem.

- D P U - uderzenie leżącego przeciwnika (niezwykle trudne do wykonania, można powtarzać wielokrotnie, ale należy odczekać pomiędzy jednym a drugim ciosem - co zwykle pozwala przeciwnikowi wstać).

- T U (szybko) - mało efektywny, ale zawsze...

- P U - przerzut a la Judo.

- D U (bardzo szybko blisko kucającego przeciwnika) - podniesienie za szyję i zużenie o ziemię.

- U (w dół) - Tobi Seiken.

- K (przy wznoszeniu się) - Tobi Kakato Otoishi.

- K (tuż przed opadnięciem) - Tsuki Kakato Geri.

B) Przy wielkim podskoku (długie naciśnięcie G):

- P U (przy wznoszeniu się) - Rakuyou.

- K (po szczytowaniu) - Tobi Kakato Geri.

C) Kombos:

- P D K - cios kolanem.
- D+U+K - kopniecie z półob



INSTALACJA GRY

UWAGA!

Program na samym początku będzie próbował instalować Acrobat Readera, ponieważ tylko w ten sposób można odczytać zawartą na CD instrukcję do gry. Zatem jeśli go nie chcesz, to sekwencja (po uruchomieniu setup95.exe) wygląda tak: No - Yes (komputer pyta, czy na pewno) i wciskanie Yes (instalacja gry).

*Windows 95/98

Jeśli używasz Windows 95/98, instalujesz grę, klikając dwukrotnie ikonę SETUP95, znajdująca się w głównym katalogu płyty CD. W ten sposób zainstalujesz Acrobat Readera i wszystkie pliki potrzebne do uruchomienia gry.

Uwaga: Zanim zagrajesz w "Chasm The Rift", wskazane jest zrestartowanie komputera.

*MS-DOS, instalacja

1. Włóż napęd CD do napędu.
2. Wpisz D: (D to litera, pod którą znajduje się napęd CD).
3. Wpisz DOSSETUP i wcisnij [Enter], aby rozpocząć instalację.

*MS-DOS, wczytywanie

1. Aby wystartować Chasm the Rift, zmień katalog na ten, w którym zainstalowałeś grę (C:\Chasm to katalog domyślny).
2. Wpisz CHASM i wcisnij [Enter].

WPROWADZENIE

LOAD

Wczytywanie stanu gry. Pokazuje listę wszystkich zapisanych stanów gry - przy każdym pokazany jest poziom gry oraz ilość zdrowia w momencie zapisu.

OPTIONS

Wyświetla kolejne menu, za pomocą którego ustawisz opcje gry.

- Setup controls - pozwala na przedefiniowanie klawiszy sterujących.

- Video modes - Chasm obsługuje sporą ilość trybów graficznych w zależności od karty graficznej i wersji sterowników VESA.

Jeśli ustawisz tryb graficzny, którego twój monitor nie obsługuje, i nie możesz wrócić do normalnego trybu, przy ponownym uruchamianiu gry podaj parametr "-safe" (czyli wpisz CHASM -safe), co spowoduje uruchomienie gry w rozdzielcości 320 x 200.

PODSTAWOWE OPCJE

*Menu

Aby wywołać menu, wcisnij klawisz [Esc].

W trybie dla jednego gracza wcisnięcie klawisza powoduje zatrzymanie gry. Ponowne wcisnięcie [Esc] powoduje powrót do gry lub wyjście z podmenu. Do nawigacji po menu służą klawisze kurSORA, a [Enter] powoduje wybór zaznaczonej opcji. Dostępne są następujące:

NEW

Rozpoczyna nową i kończy aktualną rozgrywkę.

SAVE

Pozwala zapisać do dziesięciu stanów gry.

- Reverse mouse - odwraca kierunki w trybie mouse look.

- Weapon reset - włącza resetowanie broni i ekwipunku na początku każdego epizodu.

- FX volume - zmniejsza i zwiększa głośność efektów dźwiękowych.

- CD volume - zmniejsza i zwiększa głośność dźwięku odtwarzanego z napędu CD.

- Mouse sensitivity - zmniejsza i zwiększa czułość myszy.

- Load defaults - zmienia wszystkie ustawienia na domyślne.

QUIT

Zapisuje aktualną konfigurację i wychodzi z gry.

*Panel kontrolny

Panel kontrolny dostarcza informacji na temat trybów i parametrów gry, jest przewidziany dla doświadczonych użytkowników. Klawiszem [BackSpace] włączasz lub wyłączasz panel. Panel jest podzielony na dwie części: Local Menu i Console. Za pomocą klawisza [TAB] można się między nimi przełączać.

Epizod 1 - The CondemNATION

poziom 01 - The Power Station
poziom 02 - The Military Base
poziom 03 - The Underground Base
poziom 04 - The Pit of Sarcophagus

poziom 05 - The Curse of The Pharaohs
poziom 06 - The City of Dander
poziom 07 - The Fortress of Desolation
poziom 08 - The Subterranean Horror
poziom 09 - The Phantom's Keep

Epizod 3 - The Shadow Zone

poziom 10 - The Tomb of Death
poziom 11 - The Beyond Reality
poziom 12 - The Rift

poziom 13 - The Weird Dimension
poziom 14 - Forsaken in Time
poziom 15 - Abreast With Terror
poziom 16 - Beyond Reality

UZBROJENIE I ARTEFAKTY

*Uzbrojenie dostępne w Chasm: The Rift.

1. Shotgun
Najslabsza broń w całej grze. Nielimitowana amunicja.

2. Super Shotgun
Powolny, ale potężny, szczególnie na małe odległości.

3. Volcano
Karabin maszynowy

4. Blade Gun
Wystrzeliwuje samonaprowadzające się okrągłe ostrza, pozbawiając przeciwników kończyn.

5. Arrow Gun
Wystrzeliwuje naładowane energią strzałki.

6. Grenader
Granatnik, który rozwala przeciwników na strzępy.

7. Land Mine
Mina, prawie niewidoczna.

8. Dimension Detonator
Najbardziej śmiertelna broń w całej grze.

*Artefakty znajdowane w Chasm dają ci przewagę nad przeciwnikiem. Oto one:

Heim - daje 100 punktów pancerza.
Pancerz - daje 200 punktów pancerza.
Podwójne zdrowie - daje 200 punktów życia.

Niewidzialność - stajesz się prawie niewidzialny, potwory zobaczą cię z bardzo bliska lub gdy do nich strzelisz.
Maska Chojin - na pewien czas czyni cię niesmiertelnym.
Relektor - odbija pociski z niektórych broni.

NA KONIEC JESZCZE PARĘ RAD

Jeśli Chasm nie chce się w ogóle uruchomić, wystartuj go z parametrem "-safe". Tym samym wyłączysz dźwięk, obsługę myszy, dżojstik i ustawisz rozdzielcość na 320 x 200.

Jeśli grając pod Windows wciśniesz [alt+tab], aby przejść do pulpitu, i nie możesz wrócić, oznacza to, że jesteś w trybie Hi-Res i Windows nie może zmienić rozdzielcości.

Po napotkaniu problemów z grafiką (śmieci na ekranie itp.) zajrzyj do katalogu Extras na CD i zapoznaj się z jego zawartością. Myślmy, iż znajdującej się tam programy powinny ci pomóc.

Jeśli w czasie instalacji zobaczysz błąd "The MSVBVM50.DLL file is linked to missing export OLEAUT32.DLL:421", oznacza to, że masz zbyt stare wersje biblioteki OLEAUT32.DLL. Wystarczy wejść do folderu EXTRAS na płycie z grą, uruchomić plik AXDIST.EXE i zrestartować komputer. Kolejna próba instalacji powinna przebiec pomyślnie.



Coś Nowego

• Supercar Street Challenge
Activision (ścięta Exakt Entertainment) sposobi się do premiery Supercar Street Challenge, czyli ultraszybkiej arcade z licencjonowanymi wózami (m.in. Lotus, Bertone) ścigającymi się po ulicach rzeczywistej istniejących miast (Rzym, Londyn, San Francisco), w roliach głównych. Dodam jeszcze tylko, że czas do testów jest 25, każda z nich obfitować ma w skryty i drogi alternatywne, a zgodnie z hasłem reklam-

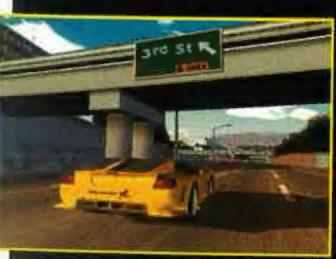
Red Faction

Wedle tego, co o grze piszą jej twórcy, Red Faction będzie najlepszą aktualnie strzelanką FPP. Technologia Geo-Mod(tm) (cokolwiek by to znaczyło) ma w sposób znaczący zmienić realizm i różnorodność scenariusza. Scenariusz ma być mocną stroną gry - rzecz nie w tym, by prać przed siebie, niczym wcielenie Śmierci kosić rzesze niemych wszystkim wrogów (a zapewniamy, że narzędzi do kośby nie zabraknie - od zwykłych elektrycznych patek, poprzez rozmaito pistolety maszynowe i działka, po karabinki snajperskie i różnorakie miny o opóźnionym działaniu. Będziesz miał takie bice Boże, które pozwolą ci razić nieprzyjaciół przez ściany - choć ciężkie toto i nieporęczne). Grając w RF będziesz poruszać się w rozmaitych środowiskach i korzystać z dość niezwykłych pojazdów (po ziemi, w powietrzu i na morzu). A wszystko to zostanie ci przedstawione za pomocą znakomitej grafiki. Cele i stawiane przed tobą zadania będą rozmaito - w niektórych przypadkach będziesz musiał użyć

T o, co widać na screenach, wygląda naprawdę dobrze. Broń z podglądem na pod-



mowym gry: Design it, Build it, Race it - istnieć będzie możliwość tworzenia własnej bryczki (..)



niemalże rzeczywistości umysłowej. Przeciwnicy obstygani przez AI będą doprawdy niezwykle pomysłowi - tak, że ich pokonanie w taki czy inny sposób zapewni ci sporo satysfakcji. W dodatku będziesz miał nie tylko z czego postrzełać - skutki strzelaniny będziesz mógł natychmiast obserwować i radować nimi duszę. Oczywiście przewidziano też możliwość gry w sieci.

cerwieni na przykład. Albo karabin snajperski. Szczerze mówiąc, kupiębym tę grę w ciemno. Chocby dla po-

Red Faction



Coś Nowego

• End of Twilight
Wiedzi o niebywanych, ale wciąż RTS-ach, ani chyb najmodniejszym aktualnie rodzą gier komputerowych, ciąg dalszy. Tym razem twórcy (...) w swym End of Twilight postanowili zaprosić graczy (małoletnich raczej), wnioskując po screenshotsach w świat mitów Skandynawii (Uller słyszy?). Historie gry jednak przedstawia się całkiem, całkiem: mówi o upadku bogów, czasach gdy Valhalla została oddzielona od Asgardu i zawieszona w postaci niebiańskich

wysp pomiędzy domeną bogów a światem ludzi. W takiej też sytuacji pojawia się trzech kontrolowanych przez gracza, a wybranych własnoręcznie przez Odyna herosów mających za zadanie przywrócić boskość zdesakralizowaną przez ludzi Valhali...



infekowanego nią biedaka. Nic więc dziwnego, że w Parkerze pewnego dnia coś pęknę. Znane zjawisko - w człowieku powoli rośnie napięcie, które jeżeli nie zostanie rozładowane powoli, może w pewnym momencie eksplodować z mocą, o którą nikt by danego osobnika nie podejrzewał. W tym wypadku rolę zapalnika spełnił jeden ze strażników Ultora, który zaatakował Parkerą, gdy

ten skończył zmianę. Efektem ubocznym owego zajścia był wybuch rebelii w kopalni. Jako że sytuację w całym kompleksie można by przyrównać do pożaru w domu lekkich obyczajów, Parker postanawia się ułotnić. Niestety, spóźnia się statek, który jest na dana chwilę jedyną dostępną drogą ucieczki. Statek zaraz po starcie wylatuje w powietrze, więc w sumie nic straconego. I tak, chcąc nie chcąc, przyłącza się do opozycyjnej grupy Red Faction, która walczy z korporacją Ultora. Trafiąs zresztą na pierwsze miejsce Listy Najbardziej Poszukiwanych Przez Władze Osób. Dość szybko kontaktuje się z tobą pracujący na rzecz Ultora technik (najlepszy Hendrix), który proponuje ci możliwość wyjścia z kompleksu podziemnych korytarzy. Potem poznajesz Eos (piękne imię, oznaczające Jutrzenkę), od której dostajesz kolejne zadania - między innymi trzeba ci będzie porwać Gryfona, zarządcę kopalni. Górnicy podejrzewają zarząd Ultora o rozmaito brzydkie sprawki (między innymi o to, że dzie-

niątkującą ich zaraza powstała nie bez udziału zarządu). Trzeba ci będzie też postać wiadomość do EDF (Earth Defense Forces), górnicy bowiem liczą na pomoc Ziemi. Okazuje się, że podejrzania górników nie są bezpodstawnie - zarazę wywołał jeden z pracujących dla Ultora naukowców (choǳiło o przystosowanie górników do miejscowych warunków, tyle że sprawa wymknęła się spod kontroli). Kolejne więc zadanie będzie polegało na odnalezieniu ambitnego ja-joglowego... ja-joglowemu odbito już tak, że nie da się z nim per-

traktować... ale "zabity na śmierć" nie na wiele ci się przyda. W jego pracowni zostaje Eos, ty zaś masz ściągnąć pomoc.

Gra jest skomplikowana, zwroty akcji godne najlepszej powieści sensacyjnej, wszystko to w oprawie graficznej, która ścię powala na kolana. Jeżeli twórcy spełnią choć połowę zapowiedzi, to Red Faction będzie jednym z najbardziej poszukiwanych tytułów roku.

Red Faction

THQ

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com

Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru **MESSIAH** lub **DEVIL INSIDE GRATIS**

GRATIS!

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



CO ZYKUJESZ KUPIJĄC U NAS

- Stałe, zyczalowane koszty wysyłki w wysokości 6 zł.
- Do każdego zamówienia dodajemy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą).
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

JUŻ W SPRZEDAŻY
PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ: (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM

w i r t u a l n y
wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69

fax: 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.comPRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8:00 - 18:00
W SOBOTY W GODZINACH 10:00 - 14:00

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

ALIEN NATIONS 2

Alien Nations 2 to gra rozwijająca się starych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji, która wymaga innej strategii rozgrywki, każdą z nich posiada charakterystyczną architekturę, oraz wyjątkowe umiejętności.



Zamawiając przed premierą grę ALIEN NATIONS 2 otrzymasz GRATIS grę KINGDOM UNDER FIRE PL.

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2001

OPERATION FLASHPOINT

Zatwardzali komuniści przećwili reformom próbują przywrócić stary porządek i to właśnie Ty musisz im przeszkodzić. Operation Flashpoint to taktyczna, wojenna gra akcji pozwalająca graczy na prawie niczym nie skrępowaną swobodę działania.

PREMIERA:
WRZESIEN/PAŹDZIERNIK 2001

Zamawiając przed premierą grę OPERATION FLASHPOINT otrzymasz GRATIS grę Arthurs Knights PL.

99 PL

MONOPOLY TYCOON

„Monopoly Tycoon” to gra w której znajdziemy najlepsze cechy takich gier jak Sim City i gry planszowe Monopoly. Monopoly Tycoon to typowe amerykańskie miasteczko lat 30-tych, aspirujące do stania się stanowym centrum przemysłu i rozrywki.



Zamawiając przed premierą grę Monopoly Tycoon otrzymasz GRATIS grę LOMAX PL.

99 PL

ARCANUM - PRZPOWIEŚĆ O MASZYNIE I MAGII

Witaj w świecie Arcanum, miejscu, w którym magia i technologia mają równą wagę! Podobnie jak w Fallout, gracz może walczyć się w wiele postaci (lub stworzyć własną), otrzymując niezliczoną liczbę dróg eksplorowania świata oraz najwyższy poziom grywalności.



Zamawiając przed premierą grę ARCANUM otrzymasz GRATIS grę DEVIL INSIDE PL.

129 PL

BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!



W nowej serii BESTSELLER będzie można kupić klasyczne gry Blizzarda w doskonałych cenach!

PREMIERA:
WRZESIEN/PAŹDZIERNIK 2001



49 PL



49 PL



49 PL

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

w i r t u a l n y . c o m

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, Internetu i fantasy. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, konsole Gameboy Color i Gameboy Advance wraz z grami.

Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe dema.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>



SEGA PC

VIRTUA FIGHTER™PC

Windows CD-ROM

At last, unleash the true power of your PC with the hottest arcade beat 'em up ever! All characters and 700 massive moves from the original coin-op combine with new features, adjustable camera angles and replays. The excuse you've been waiting for...

...far and away the best beat 'em up ever to appear on the platform... forget them all because this is the PC GAMER (July 96):

Endlich – Entdecke die ganze Power Deines PCs mit dem heissten Beat 'em Up aller Zeiten! Alle Charaktere und 700 verschiedene Moves vom Original-Spielautomaten sind vereint mit neuen Features wie dem Multi-Battle Modus, skalierbarer Grafik, einstellbaren Blickwinkeln und Replays. Noch mehr Gründe brauchst Du nicht!

PC Games 8/96: 93% "Das beste Prugelspiel für den PC" Oliver Meine: "Das beste PC Action 7/96: 90% Alexander Gelfenpoil, "Relativ riesige Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus"

Endlich – Entdecke die ganze Power Deines PCs mit dem heissten Beat 'em Up aller Zeiten! Alle Charaktere und 700 verschiedene Moves vom Original-Spielautomaten sind vereint mit neuen Features wie dem Multi-Battle Modus, skalierbarer Grafik, einstellbaren Blickwinkeln und Replays. Noch mehr Gründe brauchst Du nicht!

PC Games 8/96: 93% "Das beste Prugelspiel für den PC" Oliver Meine: "Das beste PC Action 7/96: 90% Alexander Gelfenpoil, "Relativ riesige Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus"

Libérez la puissance de votre PC avec le jeu d'arcade de combat le plus célèbre de tous les temps! Les 8 combattants originaux avec leurs 700 coups terrifiants sont prêts à se battre sur votre écran, avec de nouvelles options telles que mode multi-combat, possibilité de régler les angles de vue et de rejouer les coups. La véritable expérience des arts martiaux en 3D est maintenant possible sur PC, sans besoin de carte accélératrice!

Por fin vas a descubrir la verdadera potencia de tu PC con el mejor arcade de lucha jamás creado: Disfruta de los 8 personajes y de más de 700 devasidores movimientos, extraídos directamente de la máquina recreativa original y combinados con nuevas e impresionantes características: modo de lucha por equipos, gráficos hiperreales, ángulos de cámara y repetidores configurables.

"Todo lo que estabas esperando..." "apenas llega, sentíentemente el mejor arcade de lucha para PC..."

REQUIRES PENTIUM® PROCESSOR 75 MHz+ 32 MB recommended Windows 95

1 OR 2 PLAYERS

CD-ACTION

Windows 95

OPERATING SYSTEM: Windows 95

CPU TYPE & SPEED: Pentium® processor, 75 MHz

MEMORY: 8 MB

GRAPHICS: SVGA 256 colours

CD-ROM SPEED: 2X (4X RECOMMENDED)

AVAIL. HARD DRIVE: 60 MB

AUDIO: 16 BIT

SOUND CARD: Sound Blaster® 16 or compatible

OTHER: Keyboard, game pad or joystick

USK

16 JAHRE

SEGA

SEGA is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.

Windows CD-ROM

VIRTUA FIGHTER™PC

09/2001

Full wersja

www.kawaii.pl

Kawaii

same hity

Slayers

Łowca Duszy

Dragon Ball

PLAKAT Bala

Pokémon

GODZILLA

konkurs i plakat filmowy

ALTAR

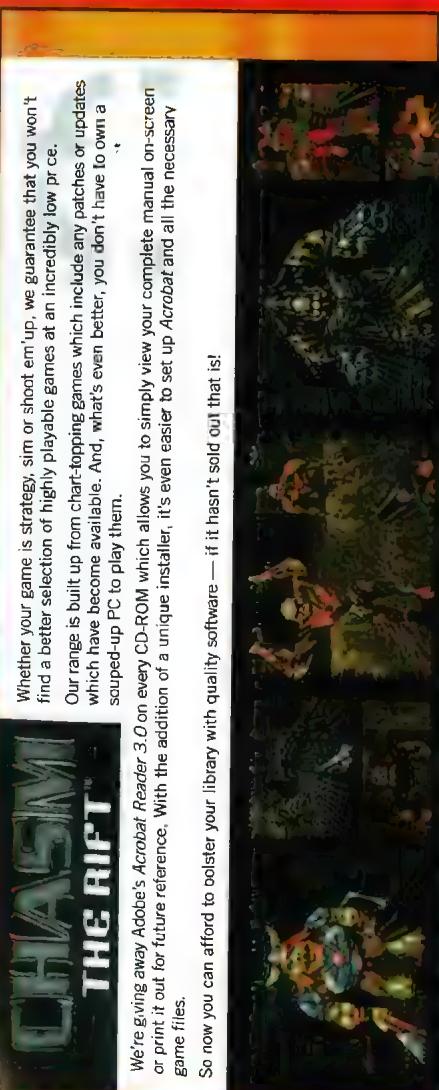
INTERACTIVE

© 2000 Altar Interactive i Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Virgin jest zarejestrowanym znakiem towarzystwym Virgin Enterprises Ltd.

ŚMIERĆ SCHEMATOM!

ORIGINALWAR

NAPRAWDĘ ORYGINALNA GRA STRATEGICZNA



CHASM - THE RIFT

Feeling you are no longer alone, you turn, with just enough time to shoot, killing the mutation charging mercilessly towards you...

You begin to sense an eerie feeling of fear in the air. Again and again you shoot, battling more strange beasts – all grotesque mutations of creatures you once knew. Suddenly the inexplicable becomes clear. Time channels have formed in the Earth's atmosphere, turning once normal life forms into something they were never meant to be. As part of a special commando unit, you must not only ward off and eradicate the beasts, but destroy the time channels to finally rid the Earth of these deadly mutations.

Including: 16 missions in 4 episodes, plus 6 'Deathmatch' levels; Dynamic effects such as water, rain, snow, smoke, dust, sparks, explosions and distant fades; Multi-player battles through TCP/IP, IPX and serial port; Create your own levels with the Chasm level editor; 20 death-seeking monsters; 13 incredible items; And much, much more.

ATTENTION

Cette certaine version de ce jeu nécessite de posséder une carte graphique à 32 bits.

Il est recommandé d'avoir au moins 16 Mo de RAM.

© 1997 Megamedia Corp. All rights reserved.

Megamedia is a trademark or registered trademark of Megamedia Corp. Published under license by Sold Out Sales and Marketing Ltd.

Adobe, Acrobat, and the Acrobat logo are trademarks of Adobe Systems Incorporated.

Software

Productions GmbH. JoWood

Productions Software & Wissel

prawa zastrzeżone.

CHASM - THE RIFT

PCFormat

CD-ROM

160 MB

Windows

98/ME/2000

</

Masz już
to:

Sobowtóry Sobowtóry

REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

- Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).
- Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek, na wszelki wypadek zaznaczenie, kogo odgrywacie.
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subiektem: Sobowtór!).
- Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, że będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartal? Półrocza?). I wy wskażecie, komu przynależy ten tytuł i nagrodę.
- W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!



Oto kolejne propozycje:

- 1> Szymek Majdak - Darth Maul
- 2> Tomasz Borstyn (18 lat) - Mortyr
- 3> Małgorzata Tomicka (15 lat) - Dracula
- 4> Małgorzata Tomicka (15 lat) - Lara Croft
- 5> Małgorzata Tomicka (15 lat) - Dracula

Ijeszcze jedna drobna uwaga: dość często przesyłacie nam zdjęcia w stylu "sobowtór postaci z gry NHL, Carmageddon, GTA" itd. Przypominamy, że konkurs ogłaszymy na sobowtóra KONKRETNEJ postaci. Stąd nie wystarczy np. siąść w samochód i zrobić sobie zdjęcie, by być sobowtórem Maxa Damage'a. Prosimy o sobowtóry konkretnej postaci, OK? Nie musi ona mieć imienia i nazwiska, ale powinna być dość charakterystyczna. No i wysyłcie się choć odrobinkę w celu upodobnienia się do pierwówzoru. Bo choć zdjęć przychodzi ostatnio sporo, to coraz częściej wybierać z nich naprawdę udane kreacje. A zależy nam, by konkurs trzymał poziom...

Premiera polskiego czasopisma
Oficjalny Magazyn Playstation2
koraz bliżej...

Baw się razem z nami

Buduj, Rządź, Odkrywaj, Walcz!

W
sprzedaż
już 29 sierpnia!

Alien Nations

Alien Nations 2 to gra rozwijająca ideę słynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji. Każda z nich wymaga innej strategii rozgrywki oraz posiada wyjątkowe umiejętności. Niezależnie jak kierujesz rasą po raz pierwszy masz okazję obserwować tak naturalny rozwój swojego plemienia. Każdy obywatel ma swoje imię, charakter i upodobania. Nie musisz też swym poddanym ciąć czas wydawać rozkazów. Sami robią to co uważają za właściwe w danej sytuacji: zdobywają pozywienie, ścinają drzewa, roznazają się :-). No właśnie, możesz zapomnieć o „produkowaniu ludzi”. To Twoi poddani połączeni w pary, zajmują tym się. Zabawy i psoty dorastających dzieci są miłym urozmaiceniem Twojej osady. Dzięki możliwości powiększenia obrazu bez utraty jakości grafiki, możemy z wielką precyzją podglądać naszych osadników. Nowatorstwo odwzorowania rozwoju społeczeństwa i piękna grafika to nie wszystko. Od teraz masz dwie różne drogi prowadzące do podporządkowania pozostałych plemion: wojnę lub dominację gospodarczą. Buduj, rządź, odkrywaj, walcz!

• Trzy odmienne rasy Pimmonowie, Amazonki oraz Sajikisowie.

• Zapierająca dech w piersiach, niezwykle szczegółowa grafika 3D z możliwością płynnego powiększania terenu rozgrywki, pozwalająca dostrzec najdrobniejsze szczegóły codziennego życia naszego plemienia.

• Ponad 120 postaci o niepowtarzalnym wyglądzie oraz cechach charakteru.

• Symulacja rozwoju społeczeństwa uwzględniająca naturalne procesy tj. tworzenie rodzin, rodzenie dzieci, dojrzewanie, nabycie umiejętności.

• Ponad 100 różnego rodzaju budynków w całej grze.

• Intuicyjna i prosta obsługa, pozwalająca skoncentrować się na rozgrywce.

• Dwie drogi prowadzące do zwycięstwa: wojna lub dyplomacja.

• Możliwość rozgrywki w trybie dla wielu graczy w trybie LAN (deathmatch, rozgrywka ekonomiczna i gra na czas) oraz na Internecie.

• Profesjonalna Polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

• Dodatkowo w zestawie pierwsza część gry Alien Nations po polsku GRATIS!

W pudełku z grą dodatkowo znajdziesz grę ALIEN NATIONS PL pierwszą część sagi Alien Nations

ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69

GRATIS!

Opracowana w wersji polskiej i wyłącznie dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT

www.cdprojekt.com

PATRONAT INTERNETOWY

Wirtualna Polska

www.wirtualnapolska.pl

JoWood

© 2001 JoWood Productions Software AG. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Coś Nowego

Dragonfarm

Smoki działają na wyobraźnię wszystkich bez wyjątku. Wyjątkowo udane jednak, jak się okazuje, na ludzi z niemieckiego Soft Enterprises, którzy właśnie im postanowili poświęcić swój czas i chęci. Efekt: zapowiadana na grudzień tego roku action/adventure w świecie Altora. Co jeszcze wiemy? Niewiele - tyle tylko, że co wyboru będzie jeden z czterech behatorów, a świat składać się ma z ponad 500 lokacji.



Etherlords

Wspominaliśmy już o Etherlords? Nie? Dzwi... Zatem: Etherlords jest dziełem rosyjskiej Nival Interactive, twórców m.in. Rage of Nages czy Evil Island. Etherlords znacznie jednak bliżej do strategii niż roleplayów. O jej niezwykłości zaś świadczy może fakt, że ośmową grą jest idea... pojedynków kartanych w stylu gryального Magic: The Gathering!

Premiera Etherlordsa w listopadzie.



Buffy nie na PC

Co z was, którzy nakręcili się już na komputerową Buffy, będąc musieli obejść się smokiem? Fox Interactive potwierdziło, że nie planuje pęsetowej wersji tejże.

Obi-Wan tylko na Xbox

Potwierdzili się pogłoski o tym, jakoby zdjęty parę miesięcy temu z grafik LucasArts "na PC" Obi-Wan miał pojawić się na konsole. Szczęśliw-



Age of Mythology
Microsoft

AGE
of
MYTHOLOGY

Age of Mythology przenosi gracza w czasy, kiedy herosi walczyli z legendarnymi potworami, a bogowie mieszały się w ludzkie sprawy.

R Cox



G

racz toczy wojny za pomocą armii i dyplomacji. Przechodzi poprzez po szczególne epoki rozwoju cywilizacji, co pozwala mu ulepszać uzbrojenie armii, a także taktykę jej działania, a ponadto przyspiesza rozwój ekonomiczny, pozyskując surowce oraz rozwijając handel. Mitologiczne klimaty pojawiają się, gdy gracz przywołuje bogów, by pomogli mu w walce lub zasiliły posiłki dla armii w postaci ponad 20 rodzajów mitycznych stworzeń. Nowy interfejs graficzny, stworzony przez Ensemble Studios, generuje bogactwo graficznych detali oraz stwarza unikatową oprawę wizualną przedstawiającą dziewięć cywilizacji w trzech odrębnych kulturach - greckiej, nordyckiej i egipskiej.

Najprościej mówiąc, gra jest boską - Age of Mythology cechują przepięknie przedstawione krajobrazy, budynki, jednostki oraz efekty specjalne w pełnym trójwymiarze, uzyskane za pomocą najnowszego interfejsu graficznego stworzonego przez firmę Ensemble. Setki różnorodnie animmowanych jednostek ożywiają świat gry, przeprowadzając skomplikowane manewry ataku i obrony. Każda jednostka będzie mogła wykonać kilka ruchów, aby nie powtarzać w kolejno jednego schematu bicia mieczem w to samo miejsce. Poza przepiękny-

go miasta deszczem meteorytów, pozyjką Thora, by uwieźli przeciwnika w burzy śnieżnej, lub poproś herosów, takich jak Herkules, Odyseusz czy Beowulf, by wspomogli cię w twojej misji. Gracze mogą wspomóc swoje armie minotaurem, gryfami, gigantami, cyklopami oraz kilkunastoma innymi mitologicznymi stworzeniami, z których każde ma określona wartość i indywidualne cechy. Dodatkowo podczas podróży poprzez wzburzone morza, zabójcze piaski pustyni czy podziemne korytarze świata umarłych można poszukać ukrytych skarbów, takich jak Złote Runo czy hadesowa Czapka Niewidka.

Różnorodne tryby gry oferują kilka ustawień i opcji zarówno dla nowicjuszy, jak i dla zagorzanych fanych RTS-ów. Filmy odtwarzane podczas gry składają się na jednolitą fabułę w oparciu o charakter wybranej epoki. W ustawieniach gry wieloosobowej gracz może wybrać aż 20 przeciwników ze sztuczną inteligencją, 15 różnych map, 13 wariantów gry oraz 5 uwarunkowań startowych. Strategiczne połączenie dziewięciu cywilizacji z generatorem przypadkowych map zaowocowało pewnością, iż gra szybko się nie znudzi, bo za każdym razem gracz będzie odkrywał coś nowego. Dodatkowo intuicyjny i prosty interfejs powoduje, że kontrola nad wszystkimi aspektami gry jest łatwa - zarówno przy jej obsłudze, jak i w czasie nauki.

Zachowując grywalność AoE, twórcy dodali nowe gadżety - Age of Mythology zachowuje wiele znanych elementów gier z cyklu Age of Empires. Między innymi cuda świata, drzewka technologii, podział na ery, bonusy za badania i rozwój cywilizacyjny. Gra wprowadza więcej decyzji opartych na doświadczeniu bitewnym gracza, podczas gdy mądrzejsze jednostki wymagają mniej jego ingerencji w ich poczynania, co pozwala na lepsze wykorzystanie zarówno ich sił, jak i zalet terenu. Age of Mythology wprowadza unikatowe sposoby zarządzania poprzez nowego typu gospodarstwa rolne, które zmieniają dotychczasowe podejście gracza do zarządzania surowcami oraz zachęca go do interakcji. Mitologiczny model gry wspomaga także modalność strategii we wszystkich epokach, powodując, że wyjść do końcowej epoki może być ukończony na różne sposoby. Brzmi smakowicie. □

Gracz powinien brać pod uwagę życzenia bogów oraz prosić ich o przysługę podczas gry. Przekonaj np. boga Ra, by uderzył w sam środek wrogiego

JUŻ W SPRZEDAŻY!

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate II
Tron Bhaala

W rolach głównych występują:

Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski,
Gabriela Kownacka,
Marek Perepeczko, Wiktor Zborowski

Tron Bhaala to niezwykły dodatek do gry Baldur's Gate 2. Dzięki niemu odkryjesz nowe tajemnicze miejsca na terenach, które już przemierzałeś (olbrzymie podziemia zwane Twierdzą Obserwatora), jak również uzyskasz dostęp do całkowicie nowych, niezbadanych obszarów położonych na południe od Amn. Wyrusz w niezwykłą podróż do miasta Tethyr, by dopełnić swego przeznaczenia. Stan do ostatecznej bitwy ze zlem i odkryj całą prawdę na temat swojego pochodzenia!

Baldur's Gate 2: Tron Bhaala to:

- 40 godzin dodatkowej zabawy.
- 40 nowych potężnych zaklęć oraz nowi niezależni bohaterowie.
- Osiem milionów punktów doświadczenia do zgromadzenia, możliwość osiągnięcia 40 poziomu.
- Calkowicie nowa postać - dziki mag.
- Walka z nowymi, potężnymi potworami zamieszkującymi Zapomniane Krainy.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Więcej informacji o grze: <http://bg2.cdprojekt.com>



PL

Wersja polska
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
[www.cdprojekt.com](http://cdprojekt.com)

Coś Nowego

ki sprzęt, walki na orbicie, w stratosferze, na ziemi, ponad niewiarygodnie wiarygodny radio chatter... Warto czekać.



• **Sturmovik w listopadzie**
Tak, jest (nemal) pewne, że wyczekiwany przez nas niesierpieli II-2 Sturmovik (Ubisoft) - symulator jednego z najbardziej charakterystycznych samolotów szturmovych Drugiej Wojny Światowej, pojawi się na wirtualnych niebakh w listopadzie.

• **Heroes of Might and Magic IV się robi**
I w gruncie rzeczy niewiele więcej da się powiedzieć - rzeczywiście 3D i New World Computing od pewnego już czasu koncentrują się na czwartej części (potem niebędą utrącone Heroes Chronicles flagowego produktu: arcypopularnej serii strategii fantasy). Wiedomo jednak, że zmieni się nieco grafika (będzie jeszcze mniej bajkowa), modyfikatorów ulegnie także perspektywa, z jakiej obserwować będąmy rozgrywkę - w izometrycznej. Co jeszcze - miasta na mapie świata w czwórce stanowią mają dokładny obraz tego, co naprawdę zostało zbudowane, nie zaś jak dotąd jedynie ikonę miasta, a bohaterowie mają wreszcie brać udział w walce.

Premiera Heroes of Might and Magic IV planowana jest na gwiadkę. Poniżej pierwsze screeny, obietnicza złożona na jednym z nich brzmi: "Nawę jest wszystko. Kropka". Więcej szczegółów - wkrótce.



Całkiem niedawno miałem przyjemność przeczytać wywiad z jednym z twórców kultowej serii "Legend Of Kyrandia". Wywiad dotyczył przyszłości starych dobrych przygódów point-and-click, takich jak Day Of The Tentacle, serii Monkey Island, Simon the Sorcerer i wielu, wielu innych. Jegość bez ogródek potwierdzi fakt, z którym my, wielbicie gier tego typu, już od dawna musimy się pogodzić. Wielkie korporacje odpowiedzialne za tworzenie i wypuszczanie na



Tony Tough And The Night Of Roasted Moths

rynek nowych gier nie zamierają inwestować w ten typ rozrywki. Wolą produkować gry, które mają oszatać efektami audiovizualnymi. Nie-jednokrotnie zresztą, poza owymi efektami, gra nie ma wiele więcej do zaofrowania, ale to już inna sprawa. Rzec w tym, że zalewające rynek szeroką strugą gry akcji mają o wiele większe rzesze odbiorców niż owe nieszczęsne point-and-clicki. A że prawa marketingu brutalne są, jest, jak jest.

Anakha

Nie oznacza to jednak, że zostaliśmy totally na lodi. Rzec w tym, że przygodówki wracają do swoich korzeni. Jak za starych dobrych czasów, tworzą je teraz małe grupki zapalniczów, wprawdzie już nie w garażach, ale np. w skromnych zaciszcach swoich domostw. Problemem dręczącym owych błędnych rycerzy jest znalezienie dystrybutora, który ich wysiłki i trud zechciałby wypo-



mować na rynku. Ale cuda się zdziałyają. Na takich, w gruncie rzeczy zwartowanych, zasadach powstała ostatnio najlepsza przygodówka minionej roku - The Longest Journey. Efektów ww. działalności było ostatnio zresztą więcej, choć już nie tak dobrych jak TLJ.

Jedna z takich samotnych wysepek entuzjastów tworzy właśnie grę pod

tytułem Tony Tough And The Night Of The Roasted Moths, która to nazwę w wolnym przekładzie można by przetłumaczyć na "Twardziel Tony i Noc Pieczonych Ciem". Już sam tytuł sugeruje, jaki klimat będzie oferowała gra. Ma to być tradycyjna, dwuwymiarowa przygodówka point-and-click. Robi ją mała włoska firma Protonic Interactive. Inspiracji do stworzenia gry dostarczyły nieśmiertelne gry Lucas Arts.

Tony jest prywatnym detektym, który pracuje w dużej agencji detektywistycznej. Jak przystało na adepta tej profesji, nosi długi płaszcz przeciwdeszczowy (i nie wiadomo, co pod spodem). Jego kłopoty zaczynają się, kiedy jego asystent, Pantagruel, fioletowy Tapir nawiąsem mówiąc, zniką. Tony zostaje zmuszony rozpocząć poszukiwania. Pech chce, że Tapir zginął w Halloween - noc, w czasie której Tony miał nadzieję rozwiązać zagadkę Złodzieja Słodyczy, nad którą pracował od dłuższego czasu

Tony nosi przyduse okulary, które przydają mu wygląd Wally'ego z serii Monkey Island. W ogóle gra sprawia, że czujemy się jakby przeniesiono o kilka lat wstecz i gramy w jeden

Tony Tough And The Night Of Roasted Moths
Protonic Interactive

z hitów tamtych lat. Zwariowana grafika (spójrzcie na screeny!), inventory w starym dobrym stylu, mnogość opcji dialogowych, And last but not least - specyficzne poczucie humoru, które w grze objawia się w najróżniej szej postaci, np. plakat świętego Mikołaja w biurze Tony'ego wzbragaczy napisem "I want to believe!".

Jeżeli autorom uda się przebić z grą na rynek światowy, to czeka nas przygodówka, która może odświeżyć wiele starych, dobrych wspomnień. □



W to zagracmy... za czas jakiś

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA SERIA GIER
WIELKIE HITY TERAZ ZA POŁOWĘ CENY!



TERAZ WIELKIE HITY ZA 49.90!



49,-



49,-



49,-

**EKSCLUSYWNE
WYDANIE
PRZYSTĘPNA
CENA**

W "Fajnej cenie" kupisz także:



FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER, W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49,90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKŁEJKĄ Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. Atlantis © 2000 Cryo Interactive Entertainment, Grand Prix 3 © 2000 Hasbro Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Game Code © 2000 Geoff Crammond. © 1996-2000 Sierra On-Line, Inc. © 1996-2000 Interplay Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Windows jest zarejestrowanym znakiem towarowym Microsoft Corporation. © 2000 Interplay Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. MDK, logo MDK, Interplay, logo Interplay, BioWare i logo BioWare są zastrzeżone. © 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.

Po takiej naklejce poznasz naszą serię.

Coś Nowego

Przy okazji: na jesień zapowiadana jest polska reedycja Warcraft II (wersja Battle Net), a więc wraz z dodatkiem "Beyond the Dark Portal". Cena: zaledwie 50 zł!

• Destination Games i Tabula Rasa

Jak wam zapewne wiadomo, żywa legenda branży i założyciel Originu, twórca serii Ultima, Richard Garriott, postanowił ponownie pojawić się na scenie. Jego nowa firma, Destination Games (swoją drogą - sprytnie: wcześniej "pochoczenie, źródło", teraz "cel"), związaną ściśle z koreańską NCsoft, właścicielami praw do MMORPG-a Lineage: The Blood Pledge (który pomoże zrzesza więcej graczy niż 3 największe MOORPG-i amerykańskie), pracuje już nad Tabula Rasa (tac, czysta tablica), MOORPG-em nowej generacji.

Czystą tablicę zapisywać będziemy na bieżąco, jak tylko dowiemy się czegoś nowego.



• Devastation

Niedawni twórcy codzienki do Unreal Tournament (który, jak pamiętamy, został skreślony, gdy, cytuję: "U! wciąż sprzedaje się dobrze i bez dodatku"), znani pod nazwą Digital Studios, postanowili zrobić coś na swoje własne konto. To coś to w tym przypadku Devastation, teamowy first-person shooter, ale, co ważne, z możliwością gry single-player! (Hm, CS do potęgi drugiej? Zał niedawnie korzystają z technologii Epic i Engine'u Unreal, co wręcz gwarantuje techniczną doskonałość. Warto czekać.

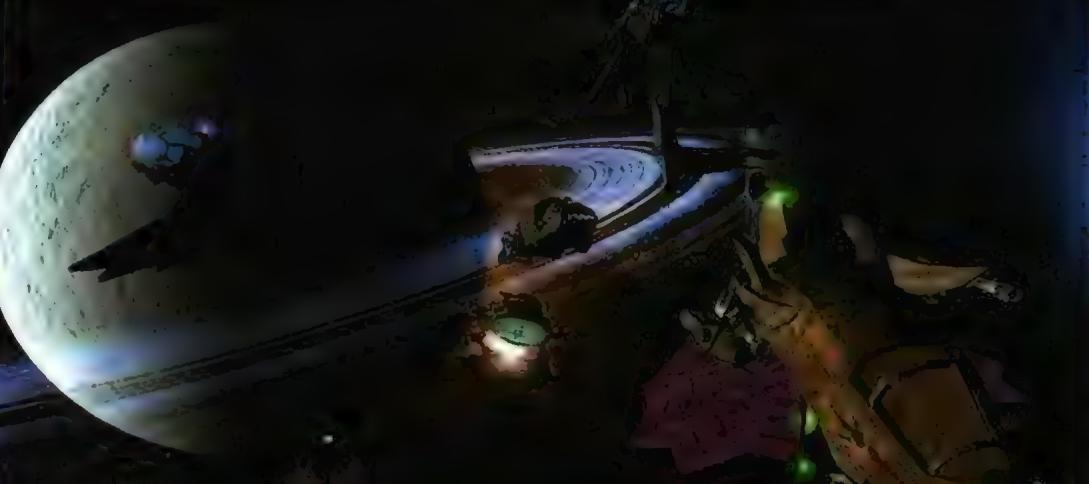


• Atari - zwóz na topie?

Ta wiadomość poderiała wszystkich na nogi - Infogrames, jeden z największych tej branży w Europie, rozwija plany szerszego wykorzystania jednoznacznie liczy zawsze dobrze, to już inna sprawę. I kojarzonej nazwy. Przypominamy, że Infogrames nabyczy prawa do nazwy i gier Atari wraz z przejętym pod koniec ubiegłego roku Hasbro Int., i - co dziwne - dość nie próbowało zdyskontować możliwości, jakie się w



FREELANCER



Nowatorski sposób walki w kosmosie wśród pełniącego życiem wszechświata, o którym w tym epicznym wymiarze - to cały Freelancer.

Legion

Gracz jest praktycznie nieskończony granicami nawigacji, co daje mu ogromne możliwości odkrywania handlu oraz walki. Dodatkowo Freelancer oferuje prawie nieograniczoną liczbę misji, które gracz może wybrać, aby stworzyć własną przygodę. Dla graczy pragnących głębszych doznań gra oferuje rozbudowaną fabułę, która wciąga z minuty na minutę w coraz bardziej zawiąkły intręgi rozwijającą się w dalekim systemie planety Syriusa. To tam kolonistki z Ziemi muszą stawić czoło nieznanemu dotąd obliczowi zła.

Bogaty fikcyjny wszechświat - bezwzględni najemnicy, fanatyczni piraci oraz zazdrośni kanciarze walczą o polityczne wpływy i władzę. Podaż towarów na rynku może napędzać tryby wszechświata, lecz to polityka decyduje, które tryby mają się księcić i jak szybko. Fikcja wszechświata będzie czynny udział w definiowaniu doznań podczas gry. W Freelancerze będziesz mógł dowolnie

odkrywać tuziny różnych systemów słonecznych - każdy z unikalnymi planetami i bazami. Reputacja twojej postaci będzie się nieustannie zmieniać i rozwijać podczas gry. Możesz wybrać misje, w której jako dowódca nagrodzisz porwiesz członka wrogiego klanu. Lecz uważaj, jeśli się powiedzie, klan będzie cieszał się z Twoimi dokonaniami. Pojazd może być wyposażony w ponad 50 ulepszeń, takich jak działa, pociski, tarcze, mapy, instrumenty nawigacyjne oraz rożnicowane oprogramowanie i komputery.

Nie będziesz musiał przedzielać się przez nieskończone strony instrukcji, aby zasiąść za sterami. Wskaz i kliknij, gdy jesteś na planecie. Wycełuj i strzelaj w kokpit. Prosto i intuicyjne - nigdy więcej wkuwania 30 skrótów klawiaturowych, zanim zaczniesz grać.

Gra nigdy się nie skończy - dostępne akcja non stop. Gracze mogą latanie w nieskończonej ilości misji generowanych przez komputer i każda będzie inna, nawet po skończeniu wszystkich zadań przewidzianych przez fabułę gry. Dużo tych obiecanek, oj dużo, zobaczymy, ile się ziszczy.

Gracz może wybrać spośród dwunastu różnych pojazdów - poczynając od lekkiego statku naleśników, poprzez transportowiec handlowy, aż do wojskowego myśliwca. Pojazdy będą rożnicowane w zależności od rozwoju kulturalnego oraz reputacji

doznań. Nie będziesz jednak mógł zapomnieć, że oferowane misje bazują na Twojej reputacji, lokalnych na stacjach i handlu.

Freelancer
Microsoft

W to zagramy... za czas jakiś

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

INDUSTRIALNA
REWOLUCJA
W
ŚWIECIE MAGII

Niebezpieczeństwo już czeka...

Dzielny poszukiwaczu przygód! Witaj na niespokojnych ziemiach ARCANUM. Szykuj swoją broń i magiczne eliksiry. Poznaj ponad 500 przyjaciół oraz łajdaków spod najciemniejszej gwiazdy. Poznaj swoją historię, rozwiązyując po drodze liczne zadania poboczne. Zwiedzaj ogromny świat Arcanum samotnie lub zaproś przyjaciół do gry wieloosobowej.

Dla wszystkich miłośników gier fabularnych stworzyliśmy jeden z najdokładniejszych systemów RPG, jakie kiedykolwiek powstały w tym wymiarze, jak i w innych.



ARCANUM

© PRZYPowieść o Maszynach & Magią ©

produkcja
PLAY.it

wyprodukowane przez
SIERRA

spółczek wysyłkowa
TENBIT.PL

partner:
www.GRY-ONLINE.PL

CD-AUDIO
CD-ROM

PL
wersja polska

© 2001 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved

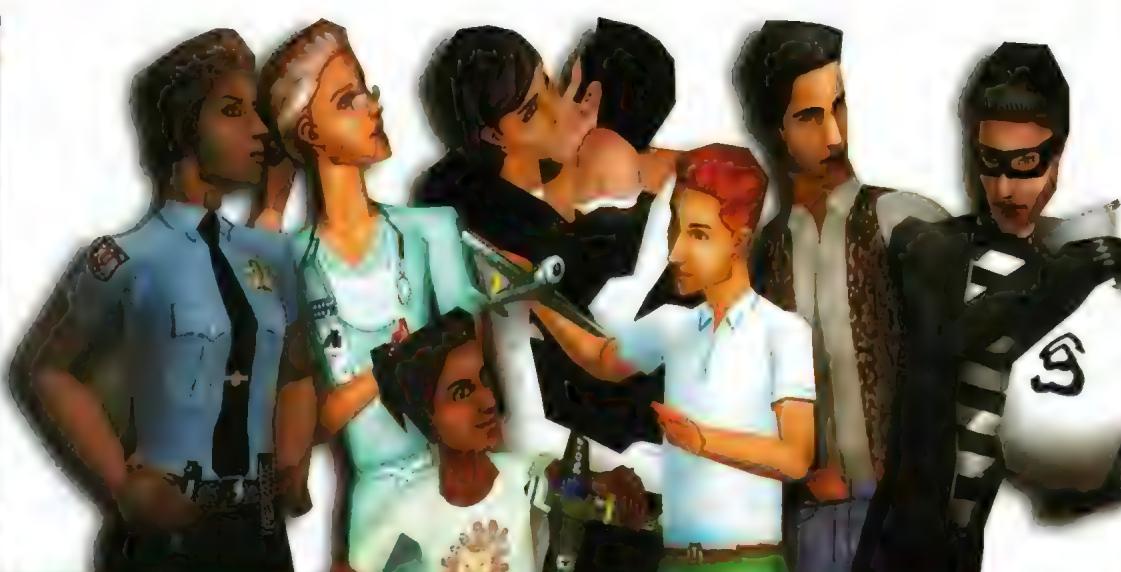
Coś Nowego

związkę z tym pojawiły. Ewentualna zmiana nazwy pozwoliłaby Infogrames ocalić się na rynku amerykańskim - gdzie nazwa ta znaczy niewiele. Atari natomiast wciąż budzi reklamowane emocje. Słownie: nie jest wykluczone, że Unreal II oraz Unreal Championship (PS2 only, jak na chwilę przynajmniej) pojawią się z logo Atari na pudełkach.

Mniej poważnym dla zatrudnionych w Infogrames nowsem jest to, że w związku z reorganizacją bez pracy zostanie kilkaset ludzi.

Mega Race 3

Niektóre z seriali nie umiąją własną śmierć - wśród nich po raz kolejny virzynki Lance Boyle'a (czy jak mu tam było) i znów zasiedlony w kokpicie któregoś z 12 pojazdów, by ścigać się na 33 torach osmu światów. Zmiany? A jakie? - ta najważniejsza to to, że tym razem konkurować będą nie tylko samochody, co uprowadziło kosmicznego ścigacza! Dodatkowo wprowadzono odmienne od podstawowego trybu gry (tzw. "wśród w sieci") m.in. Capture the Flag, czy pojedynek. I jakkolwiek enigmatycznie to brzmi... J. Poniżej pierwsze screeny.



SimsVille

Po premierze "The Sims" chłopaki z Maxis mieli nie lada orzech do zgryzienia. W jaki sposób podtrzymać popularność ich najmłodszego dziecka? Wypuścić kontynuację? Jeśli tak, to co w niej zmienić w stosunku do pierwotu? Przekonamy się już wkrótce, bo zbliża się premiera SimsVille, czyli połączenia popularnych Simsów i idei Sim-City.

Campari

Przecież zastanawiacie się, jak można dokonać fuzji tak różnych się od siebie gier. Otóż wbrew pozorom nie jest to takie trudne. Wystarczy dać Simsom większą swobodę i umożliwić im "wypady" na miasto...



...". Święte słowa :]. BTW: tak sobie myśle, ile czasu pochłonie nam zabawa w "SimsVille"? Już samo opiekowanie się głupkowatymi Simami pożerało potwornie dużo czasu, a co dopiero sprawowanie władzy nad całym miastem!

Grafikę można w sumie określić jako 3D, ale nie są to tak naprawdę trzy wymiary. Wszystkie budynki oraz postacie są świątynie wyrenderowane, pokryte cieniami, a i tekstury (przepleknie rozmyte) sprawiają przywodzące wrażenie.

Reasumując: pomysł na grę zbytnio nie zaskakuje, bowiem wszystkie elementy "SimsVille" już gdzieś widzieliśmy, ale i tak gierka prawdopodobnie osiągnie spory sukces. W końcu, kto nie chciał raz jeszcze nie poznąć się nad bezbronnymi Simami? :)

SimsVille
Maxis

Zapewne doskonale pamiętacie po przednie części serii - Myth: The Fallen Lords oraz Myth II: Soulblighter. Obie odniosły oszałamiający sukces, zdobywając rzesze fanów na całym świecie. Odrodzone grafika, ciekawe ilustracje i niezgorsza fabuła - to główne zalety cyklu. Tak naprawdę tylko kwestią czasu było ukazanie się na rynku Myth III: The Wolf Age. Za "Czas wilka" zabrąta się (tylko na pierwszy rzut oku) mała znana firma Mumbo Jumbo. Czy gierka okaże się równie oryginalna, co nazwa jej producentów?

Campari



Myth III

THE WOLF AGE

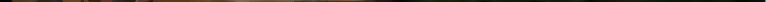
ów mam dobrą wiadomość! Na oficjalnej stronie Mumbo Jumbo trwają właśnie zapisy na beta-testerów. Liczbę szczęśliwów ustalono na 1000. Chyba warto spróbować? □

Rozgrywająca się około 1000 lat wcześniej od Myth I gra skupiać się będzie na wyczynach niejego Connulta - pierwszego imperatora kraju ludzi, który uratował ludzkość przed niegodziwą rasą Myrka i Trow. Wielej szczegółów na temat fabuły autorzy nie chcą zdradzić. Grunt, żeby "Czas wilka", podobnie jak MII i MIII, wciągnął graczy niciem wir wodny i nie wypuszczać z rąk przez wiele godzin. W końcu miód to jeden z atutów serii i aż strach pomylić, co by się stało, gdyby go zabrać w najnowszej odsłonie cyklu!

W MIII największy nacisk położono na grafikę. Wystuchano rad fanów, marzeczących na pikselożę przy bliższych mapach i wprowadzono stosowne poprawki, czeego wynikiem są trzeciolicze i dopracowane krainy.

Przede wszystkim The Wolf Age korzysta z tzw. skeletal modeling, użytego wcześniej w innej produkcji chłopaków z Mumbo Jumbo: Heavy Metal F.A.K.K. II. Zmieniono także paletę kolorów z 8-bitowej na 16-bitową, dzięki czemu gra nabrąła wyrazu i wygląda teraz o wiele lepiej. Jeśli chodzi o nowe rozwiązania zastosowane w MIII, to zważywszy na to, że pozwolą sobie wymienić dwa: bardzo realistyczne postacie 3D oraz deformowanie terenu. Nie trzeba chyba mówić, że całość pracuje w pełnym 3D.

Nawet najlepsza gra, mająca wspaniałą szatę graficzną i wciągającą fabułę, bez multiplayera dłużej na rynku nie "pociągnie". Dlatego prawie każdy nowy tytuł ma wbudowaną opcję rozgrywki sieciowej. Nie inaczej jest w przypadku The Wolf Age. Na Bungie.net gracze będą mieli okazję wymieniać się doświadczeniami, oglądając na temat całej serii, jak



Myth III: The Wolf Age
Mumbo Jumbo



Coś Nowego

ostatnio żeś przy American McGee's Alice, przed niążeż żeś znaleźć można m.in. dawnych członków Rogue Entertainment.

Falcon 5.0?

Są szanse, G2 Interactive, a wcześniej ich synetyczny oddział - Force 12 Studios, zapewniły sobie prawa do kontynuowania legendarnego już serialu Falcon x D. Szczególnie "piąte" wiodące na razie tyle, że miały ją tworzyć człowiek, który stworzył swego czasu Falcon 4.0 Realist Patch, więc na co jaka to, lecz na braku tego typu na pewno nie będzie można narzekać.

Zorro

Czarno-maska, zabójczy wasik i niewyjaśniona niechęć do nierozerdzanych ubrań. Ponownie - Zorro w całej swojej tajemniczej krasie. Tym razem za sprawozdanie go na peccy odpowiadają dno po Dreamcatcher Games. Planowana na jesień gra ma jednak różnić się od tych pismianych z 8-bitówką - przede wszystkim nacisk położono nie tyle na pojedynki (choć tych zapewne nie zabraknie), co na wypełnienie określonych zadań. Słownie: nie tylko action, co action-adventure, i ouzo Kości-Kuły Jones, mamy nadzieję.

Havas -> Vivendi Universal Interactive Publishing

Havas Interactive, firma matka m.in. Blizzarda i StarCraft, zmienia nazwę na Vivendi Universal Interactive Publishing.

Beyond Atlantis

Przedstawiliśmy kilka newsów powyżej. Tym razem przywołujemy tego wydawcę, Dreamcatcher Games, by poinformować, że na jesień



Coś Nowego

planują oni premierę Beyond Atlantis - sequel swojej znakomitej adventure Atlantis. Co w niej? Prócz naprawionej doskonałej pre-renderowanej grafiki (próbki poniżej) intrigujący plot skoncentrowany na staranach archeologów (ścisły, jednego, jeszcze dalej: archeologa plemiennego - Laru?), hy odkryć ten świat zaginiony...

• Command & Conquer 4

Tak, tak, oczy was nie myli - EA kolejnego, kwartego już Command & Conquer - koniec roku 2001. Poniżej, pierwsze obrazki - ich wygląd świadczy o tym, że Novologic rzeczywiście ma się czym szczycić.



• Interplay nie na sprzedaż

Fani Interplaya, wstrzymujących dotąd ręce, mogą wreszcie odetchnąć z ulgą - Titus, właściciel 46,5% akcji tej firmy odstąpił od zarządu od sprzedania ich dalej na wschód. Okazuje się jednak, że ucynił to dopiero po przejrzeniu wynków prognoz, z których wynikało, że poza tym się Interplaya mogły połączyć za sobą niewalczącej skrzyni samego Titusa i w efekcie nawet jego bankructwu. Uff! Nieto, zebym wierzył w chęć zniszczenia tej doskonalej jak dla mnie marki, ale ryzyko związań z czymś takim...

• Black Sea Studios

Bułgarscy twórcy Tzefi: Cieżar Korony postanowili spróbować podbić świat, jeszcze raz, jednak pod nową nazwą - Black Sea Studios. Z naszej strony życzymy im kariery co najmniej takiej jak ta w przypadku Black Isle.

• The Longest Journey - twierć miliona sprzedanych kopii!

Firmy poinformowały, że The Longest Journey, ich ubiegłorocznego przygodówkowego hitu, sprzedała się w liczbie ponad 250 tys. egzemplarzy!

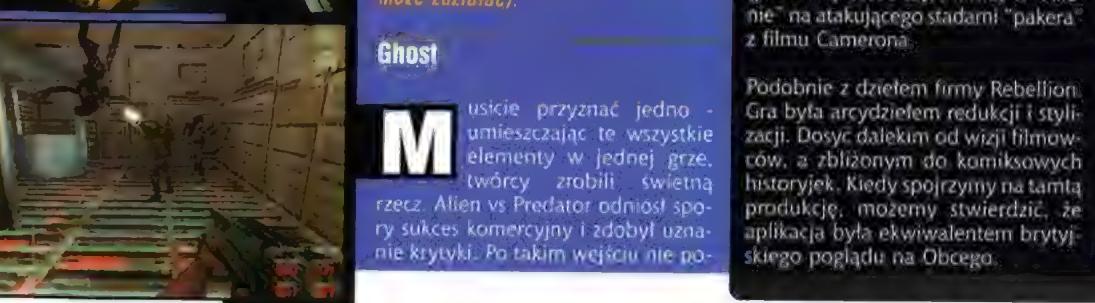
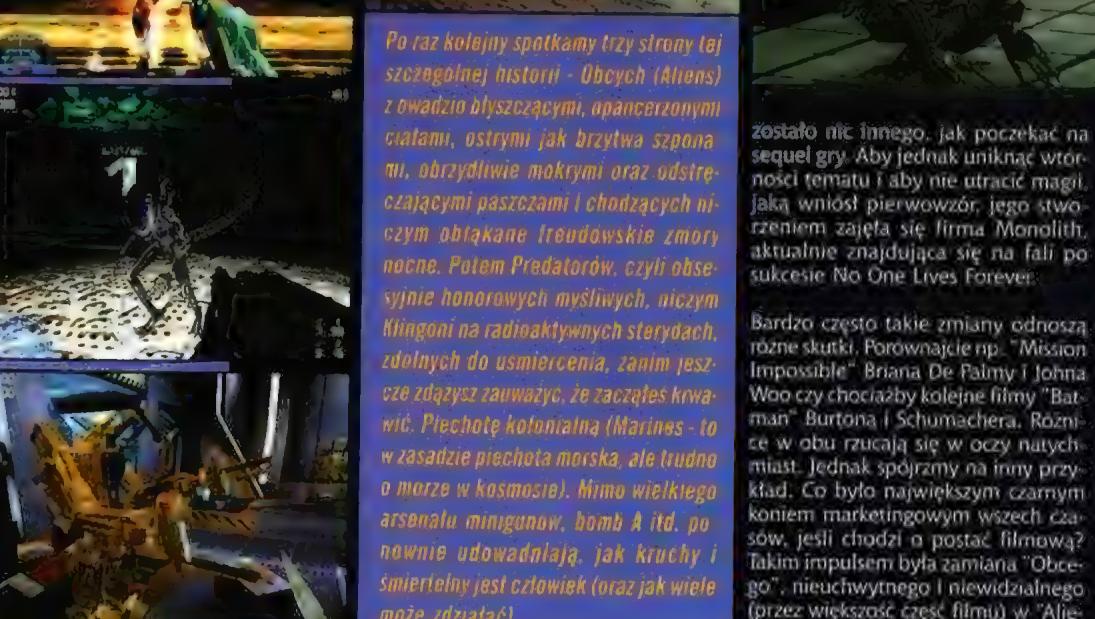
• Najdłuższą podróż za 50 zł?

W nawiązaniu do poprzedniego polski wydawca The Longest Journey, czyli naszej swojskiej Najdłuższej Podróży z Edycją Olszówką w dniu 4 lipca, zdecydował się na jej (gry, nie April) reedycję w cenie niesięciu 30 zł! Najdłuższa Podróż w ramach tejże ceny już w sklepcie!

• Kalisto safe

Zdążyliśmy już, kierując się "reda" najpoważniejszych serwisów informacyjnych, odgryć marsz poigrzyskowy nad bramką francuskiego Kalisto

Aliens vs Predator 2



Po raz kolejny spotkamy trzy strony tej szczególnej historii - Obcych (Aliens) z gwiazdą błyszczącymi, opancerzonymi ciałami, ostrymi jak brzytwa szponami, obrzydliwie mokrymi oraz odstępującymi paszczami i chodzących niczym obłokane freudowskie zmory nocne. Potem Predatorów, czyli obsejsynie honorowych myśliczych, niczym Klingoni na radioaktywnych sterydach, zdolnych do usmiercenia, zanim jeszcze zdążyłeś zauważyc, że zaczęłeś krwić. Piechotę kolonialną (Marines - to w zasadzie piechota morska, ale trudno o morze w kosmosie). Mimo wielkiego arsenalu minigunów, bomb A itd. po nowemu udowadniają, jak kruchy i śmiertelny jest człowiek (oraz jak wiele może działać).

Ghost

Musimy przyznać jedno - umieszczając te wszystkie elementy w jednej grze, twórcy zrobili świetną rzecz. Alien vs Predator odniósł spory sukces komercyjny i zdobył uznanie krytyki. Po takim wejściu nie po-

Natomiast z tego, co udało się zobaczyć dotychczas, AvP 2 dobrze zniosł transatlantyczne przenosiny i podobnie jak druga część "Obcych" zyskał na dynamicie i - ehem - zmasowaniu. Tutaj trafiemy na sytuacje, w których do jednego pomieszczenia, wypełnionego żołnierzami Marines, zostanie rzucona spora grupa "Obcych" i Predatorów. Podczas gdy w oryginalnym AvP fabuła składała się z domyśłów - pierwotnie Rebellion planowała stworzyć serię niepowiązanych ze sobą misji, dopiero kiedy Fox na nich "naciągnął", desperacko starali się je

opuszczony statek. Po jego zbadaniu okazuje się, że w głębi kosmosu, na planecie LV-1201, istnieje ul "Obcych", który żyją tam już od 10 000 lat.

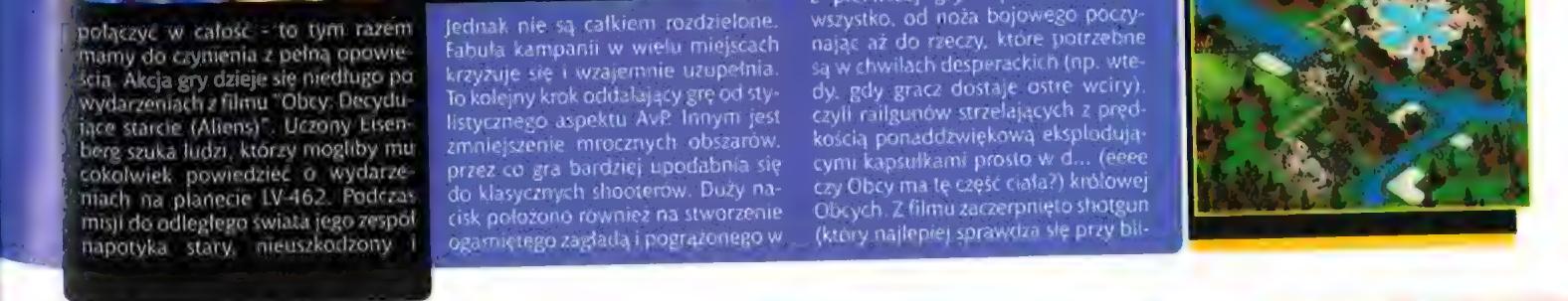
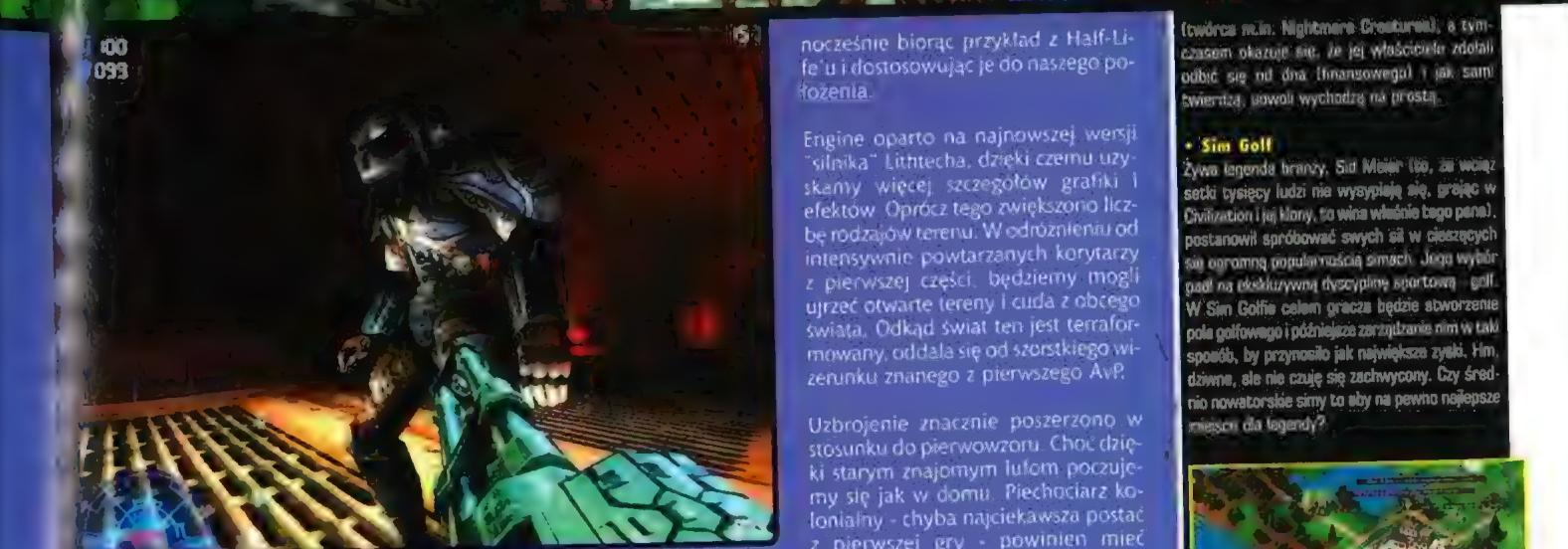
Kiedy zostaje wykryte to siedlisko, Eisenberg stawia w tym miejscu laboratorium, nastawiając się na badanie chitynowych kolesiów. Oczywiście dla Obcych to żaden problem, uwalniają się i gwałtownie przyciągają do zmniejszenia średniej gęstości zalańienia bazy.

I teraz wchodzisz do akcji ty. Scena opustoszała. Tylko oddział kolonialnych Marines, wyposażony w najnowsze hity rynku zbrojeniowego, został, by powstrzymać katastrofę. A co z Predatorami?

Otoż tak się składa, że planetę LV-1201 traktują jako swego rodzaju bazę łowiecką (co jak wypad na ibizę czy weekendowe polowanko albo wysok na rybki). Oczywiście ich głównym zajęciem jest polowanie na Obcych, obcinanie im główek i zacieranie ich jako trofea. Ludzkie czaszki są więc cennym uroczniceniem w zasadzie dość monotonnego "menu"...

W tej grze każda rasa będzie miała oddzielną kampanię.

chaosie środowiska. Ma ono być zmiennie i mieć sporo momentów, w których "giwier-holicy" będą mogli dać upust swemu naftogowi. W wielu miejscach produkcja przypomina to, co Monolith zrobił w NOLF-ie.



noczenie biorąc przykład z Half-Life i dostosowując je do naszego położenia.

Engine oparto na najnowszej wersji "silnika" Littecha, dzięki czemu uzyskamy więcej szczegółów grafiki i efektów. Oprócz tego zwiększo liczbe rodzajów terenu. Wdrożniono od intensywnie powtarzanych korytarzy z pierwszej części, będziemy mogli ujrzeć otwarte tereny i cuda z obcego świata. Odkąd świat ten jest terraformowany, oddala się od szorstkiego wzroku znanego z pierwszego AvP.

Uzbrojenie znacznie poszerzono w stosunku do pierwotnego. Choć dzięki starym znajomym lufom poczujemy się jak w domu. Piechotar kolonialny - chyba najciekawsza postać z pierwszej gry - powinien mieć wszystko, od noża bojowego poczynając aż do rzeczy, które potrzebne są w chwilach desperackich (np. wtedy, gdy gracz dostaje ostre wciary), czyli railgunów strzelających z prędkością ponadzdwiękkową eksplodującymi kapsułkami prosto w d... (eeezy, czy Obcy mają części ciała?) królowej Obcych. Z filmu zaczerpnięto shotgun (który najlepiej sprawdzi się przy bli-

(twórcy m.in. Nightbreed: Creatures), a tymczasem okazuje się, że jej właściciel zdolni oddać się niemal finansowemu i jak sam twierdzi, uwoali wychodzą na prostą.

• Sim Golf

Zywa legenda branży, Sid Meier (tak, że wszelkie cywilizacje ludzi nie wysypanie się, grając w Civilization i jej klon, to wina właśnie tego pana), postanowił spróbować swych sił w cieszących się ogromną popularnością simach. Jego wybór padł na ekskluzywną dyscyplinę sportową - golf. W Sim Golfie celom gracza będzie służyć pole golfowe i później zarządzanie nim w taki sposób, by przynosiło jak największą zyski. Hin, dzidz, ale nie cauję się zachwycony. Czy średnio nowatorskie simy to aby na pewno najlepsze miejsca dla legendy?



Coś Nowego

• SimsVille

jeśli już przy simach jesteśmy - EA powinno było, że prawnie nad trzecią częścią z serii Sims - SimsVille (czyli SimMiasteczką) powoli, lecz pewnie zmierzą się z szczęśliwemu zakończeniu. Tym razem, jak łatwo się domyślić, do dyspozycji graczy dodany zostanie nie tyle pojedynczy dom, co całe miasto. Zalążenia gry pozostaną jednak te same - zadaniem gracza będzie ulepszanie swoich wirtualnych podopiecznych i wychodzenie naprzeciw ich potrzebom/marzeniom. Naturalnie, możliwe będzie także utrudnianie im życia, jednak wówczas należy liczyć się z tym, że nasze początkowo śliczne SimMiasteczkę zmieni się w coś, mityczny New Reno z F2 zdziałać się będzie osadą nieogibory i niewinnymi. Pierwszy screen poniżej.



skich spotkaniach z Obcym), karabin pulsacyjny (Pulse Rifle), oczywiście obowiązkowo zaopatrzony w podwieszany granatnik, niemniej zaczynający miotacz ognia, faworyzowany przez Vasqueza szybkostrzelny cieźki karabin. Jako dodatkowe uzbrojenie dołączono wyrzutnię rakiet SAFDAR, która może strzelać pociskami kierowanymi i niekierowanymi. Mało? No to mamy jeszcze wyrzutnię granatów, strzelającą pociskami z zapalnikami kontaktowymi i czasowymi. No i jakże modny minigun. Oprócz uzbrojenia dochodzi też kilka nowin technicznych, takich jak Spider Minebots, czyli lażąca bomba, czy granaty EMP (EMP - skrót od nazwy impulsu elektromagnetycznego) - te bardzo zasmucają Predatorów, jako że paraliżują spora część ich wyposażenia.

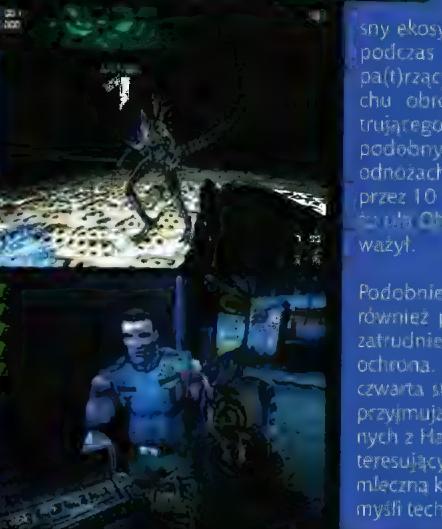
Inne ważne elementy to ulepszony detektor ruchu, spawarka ręczna elektroniczny namiernik, lampa naramienna i flary fosforowe. No i z tym wszystkim trudno by było, żebyś nie poczuł się jak Ripley. Urocze. Aha, ponadto żołnierze będą się wyrażać po żołniersku. Po szczegółach odsyłamy do serialu "Kawaleria powietrzna".

Witamy również Predatorów. Mimo że była to najpotężniejsza postać w pierwszej grze, zabawa nim jakoś nie była zadowalająca. Teraz poprawio-



kuje jak zwykle za pomocą ogona, pazurów i groźnych szczek. Ale... rysunki konceptowe przedstawiały też niesamowitą kombinację będącą krzyżówką Predatora z Obcym. Czy zobaczymy je w grze? Tego jeszcze nie wiadomo.

Umieszczenie akcji na obcej planecie otwiera nam drogę do zastosowania "lokalnych form życia". I tak się dzieje. W 201 małym widnym ekosystem, z którym zetkniesz się podczas gry. Poczynając od kilku pątającego roślinek, które w odruchu obronnym wyrzucają chmury trujących gazów, a kończąc na pajakopodobnych stworzeniach o długich odnóżach. Powiem tylko tyle: skoro przez 10 000 lat wytrzymali w pustyni Obcy, to myślę, że będą mogli.



Podobnie jak i najemników, którzy również pojawiają się w grze. Są oni zatrudnieni przez Eisenberga jako ochrona. W grze działają niemal jak czwarta strona w konflikcie. Technicy przyjmują role nieszczytelnych uczonych z Half-Life'u. Ale najbardziej interesujący są Syntetyczni - tak, ci z mleczną krewią. Jako wytwory ludzkiej myśli technicznej nie mogą zaszkodzić



strzelający sieć, i włócznia. Ujrzymy też, rżec Jasna, laser naramienny i zabójczy dysk latający, który, choć sam jest bezmózgi, doskonale pozbawia tej części innych. W grze spotkamy dwa rodzaje Predatorów - lekkiego i ciężkiego. Będą się różnić sposobem uzbrojenia i pancerzem.

A czego nie ujrzymy? Otóż nie zobaczymy żołnierza używającego plecaka odrzutowego ani Predatora z hakiem do wspinaczk. Powód jest prosty - Marine i Predator nie będą mieli potrzeby wspinania się po poziomach zaprojektowanych tylko dla Obcych.

no ten element. Jego uzbrojenie to ostra na nadgarstkach, pistolet oraz siejący w pierwszej części spustoszenie i strzelający ostrzami speargun. Pojawić ma się również netgun, wy-

skoro mowa o Obcych. Specjalnych rewelacji i rewolucji oczekując nie należy. Ponieważ Alien, jak wiadomo, jest antytałenciem technicznym, ata-



swym kreatorom. Ale dzięki nadzwyczajnej szybkości i sile stają się interesującymi wrogami dla gracza posługującym się Obcym. I fakt, że wyglądają identycznie jak drżący technicy, spowoduje, że dwa razy się zastawisz, zanim zatopisz zęby w czymś, co się do jedzenia nie nadaje, a ugryzione może zachowywać się bardzo niestosownie. A jeszcze ciekawiej będzie, gdy natkniesz się na gotowego do akcji Bojowego Syntetyka.

Każdy z nas powinien w tej grze znaleźć coś dla siebie. Dzięki idei sprawdzonowej, a jednak tak różnej od pierwówzoru, nowemu świeżemu zespołowi, nowym pomysłom i nowej technicznej realizacji oddany zostanie w nasze ręce niesamowity potencjał o, jak się zapowiada, fascynującej grywalności.

A kiedy go otrzymamy? Wiosną 2002. I tylko drobna uwaga Szarego Gracza o Przeciętnym Refleksie i Staranych Nerwach: znów twórcy zapomnieli o jeszcze jednym trybie walki - Schwarzeneggera w roli Terminatora. :)

Allens vs Predator 2
Monolith



U NAS DOSTANIESZ WIECEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

- Przy zamówieniu powyżej 99 zł **WYSYŁKA GRATIS**
- Stale koszty wysyłki: 7 zł
- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnym opakowaniu
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

TYLKO U NAS:

Zamawiając programy za minimum 69 zł, dostajesz firmowy długopis

99 zł - DODATKOWO dostajesz

FIRMOWY PORTFELIK

119 zł - DODATKOWO dostajesz

ZA DARMO PŁYTY Z GRA

NIESPODZIAANKA (PEŁNA WERSJE)

159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru)

FIRMOWA LATARKA LUB PORTFELIK

199 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru)

FIRMOWA LATARKA LUB PORTFELIK

DUAL SPEED DRIVE
Technologia Force Feedback
PC/PSX

279 zł

współpracuje z komputerami PC oraz konsolami PS1/PS2 wykorzystuje protokół Force Feedback 15 programowalnych przycisków pełnowymiarowe педaly gazu i hamulca oraz manetka zmiany biegów i hamulec ręczny regulacja nachylenia oraz długosci kolumny kierownicy

1 rok gwarancji



Atlantis 2 - pl	49	Gangsters	39	Larry 7 - pl	49	Shadows of Death - pl	99	Sudden Strike - pl	99
Baldur's Gate 2 - pl	159	Giants Obywatel Kabuto - pl	29,90	Longest Journey - pl	19,90	Sims + Światowe Życie - pl	129	Summoner	79
Cybercia 3: Call to Power - pl	49	Borki 17 - pl	19,90	MDK 2 - pl	99	Thief	39	Thief	39
Chow. Man. 3 + Liga Polska - pl	39	GTA 2 - pl	99	Mortal Kombat 4	39	Tomb Raider 1	39	Tomb Raider 1	39
Commandos Behind Enemy L.	39	Jack Orlando - pl	19,9	Morty - pl	29	Tomb Raider 2	39	Tomb Raider 2	39
Delta Force: Land Warrior	99	Jagged Alliance 2.5 U.S. - pl	29,9	Need for Speed 4	45	Worms	39	Worms	39
Evil Island - pl	49,9	Kajko i Kokosz - pl	19,9	Pizza Connection 2 - pl	79	Worms United	39	Worms United	39
Fallout Tactic - pl	99	Knight's & Merchants - pl	19,9	Sacrifice - pl	49	Zeus + misje + edytor + encyklo. 129	99	Zeus + misje + edytor + encyklo. 129	99

AKCESORIA LOGITECH



Logitech

339 zł

WingMan Attack

109 zł

WingMan Attack

WingMan Attack jest atak

nowoczesna przyciski a

nowoczesna przyciski

now

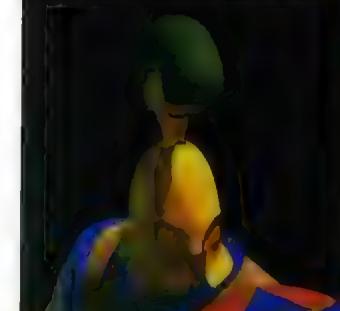
Coś Nowego

Cyryl. Sims po raz trzeci, tym razem jednak nie odmiany - dla tych całkowicie usiądłowych, Sims Online pozwoliło nam zainiszować w wirtualnym i co prawdopodobnie najważniejszym, tworzonym przez samych graczy świecie. Simsów. Przez graczy, gdy tylko ich zainstalujesz, będziesz sposób, w jaki realizować będą zadania gry - zdobywanie bogactw, pozytywnej społecznej wiedzy... tym razem możliwe też będzie poświęcenie własnego domu/kamienicy/dyskoteki, z której wam przycieka do góry i spływa kawałek z innym "żywym" Simem. Brzmi nieźle, prawda? Tak też wygląda - poniżej zajęcie z prywatą.



• Civilization 3
Widzę niewiele więcej, niż to, że ma być i że w projekt zmieniono jestSony. Jeśli tylko dowiem się rzecz wstępnie, nie dimeszamym poformować.

• Total War: Shogun 2
Jak obyczaj producenci gry, firma Black Isle Studios, rozgrywka dla nowego roli, oyleż będzie się opierała nie na systemie ADR, lecz S.P.E.C.I.A.L. Będzie nie wszyscy wiedzą, co to takiego, ale nie pewno wszyscy wiele.



Civilization III



Długo myślałem, jak zacząć tę zapowiedź - próbowałem wszelkich zwrotów, lecz doszdem do wniosku, że powiem jedno: LEGENDA POWRACA!

Kominek

Dokładnie tak! Sid Meier, człowiek-legenda, oficjalnie powraca do cyklu Cywilizacji. Wzasadzie tylko oficjalnie - pożegnanie opuszczenia MicroProse i założenia własnej firmy, Firaxis, nadal pracował nad tematem gier cywilizacyjnych, którego efektem była Alpha Centauri (otwarcie, gdyby połączić na faulę, to opowiadają historię następującą po Cywilizacji - nie mówiono tego glosno, bo nie miał praw do tego tytułu). Teraz jednak firmy dogadły się i team Sidiego Meiera pracuje nad pełnorówną kontynuacją obydwu poprzednich części.

I tak jak w przypadku najnowszej części Osadników, także w tym nie będzie rewolucyjnych zmian, choć, owszem, pojawią się nowe po modyfikacjach, a te znane z poprzednich części i SMAC-a (z której Civilization 3 będzie czerpać całym garsztem) zostaną rozwinięte. Meier powiedział w wywiadzie, iż Civ III będzie zawierać sentymentalne elementy Civ I, gębie Civ II i zdobycze technologiczne Alphę Centauri.

Gospodarka będzie jak zwykle trzonem naszego rozwoju i uniknie większych zmian. Wciąż budujemy miasta, by połączyć je systemami komunikacyjnymi, rygulejmy okolice terynów celem zwiększenia płodności ziemi itd. I tutaj pojawia się pierwsza kontrowersja - w jaki sposób

będziemy to wszystko tworzyć? Postanowiono powrócić do korzeni - za wszelkie czynne odpowiadają będą jednostki. Instytucja osadników ulegnie drobnej zmianie - będą oni kosztować miasto 2 jednostki populacji i usług, jedynie zakładaniu nowych miast będzie zwiększać populację już istniejących. Natomiast do wszelkich prac powołano nową jednostkę - pracowników (Workers), którzy kosztować będą tylko 1 punktik.

Gracze wreszcie domagali się rozszerzenia opcji dyplomatycznych, co wywarło wpływ na obranym przez Firaxis kierunku rozwoju. Dyplomacja przeszła gruntowne zmiany, a jedna z bardziej widocznych modyfikacji będzie zawieranie umów międzynarodowych. Wprawdzie stary i konwersacyjny interfejs pozostanie, lecz raczej w formie dla poczuczących graczy. Zaawansowani brykacze dostaną w swie tapki "tablice negocjacji". Dzięki nim otrzymamy łatwy dostęp do szczegółowych negocjacji, podczas których będziemy mogli wszystko sprzedać, kupić lub wymienić! Co oznacza to enigmatyczne "wszystko"? Ano - pakiety, złoto, wszelkiego rodzaju dobra, technologie, miasta (sic!), jednostki, posiadane mapy świata, kontakty z innymi ludźmi. Coś jak wielki międzynarodowy bazar - wymienić można wszystko, np. w zamian za swoją mapę świata oraz technologię przetozu brązu żadasz oddziału Spearmenów i kontaktu z Indianami albo oferujesz Irokezom pokój, jednak tylko pod warunkiem, że co turę będą płacić 5 sztuk złota - żaden problem

(niech się tylko zgodzą...), wystarczy zaznaczyc odręcznie opę!

Jednak możliwość handlu to nie jedyna innowacja. Wszystkie układy zorganizowane będą po trosze na kształt stoso, np. zawarcie pokoju daje nadzieję do innych, które później będą dostać zawarcie, dorzucając je do już zawartego pakietu. Powiedzmy, że potrzebujesz jednostekami po przejęciu terytorium innego państwa, jednak nie interesuje cię żadna inna współpraca - wystarczą dwie umowy i już nie potrzebują traktatów o wzajemnej pomocy, jak to było w poprzednich częściach Civ. Jednak gdy historia przynieśli losy obydwu narodów, stawiając na ich dłońce wspólnego wroga, nie ma problemu, aby do istniejącej puli dodać zapis o embargu przeciwko nimie.

W grze spore zmiany będą mieć granice naszego państwa. Wyznaczać je będzie linie poszczególnych miast, tradycyjny obszar 5 x 5 z obciętym rogiem. Wejście obcej jednostki na nasze terytorium będzie pociągało za sobą odmienną reakcję - w zależności od aktualnych umów pomiędzy naszymi krajami. Jeśli nie zawsze jesteśmy woliśmy przejeździć, możemy zażądać odjeścia z naszego terytorium - mogą usłuchać, bądź zignorować żądanie. Jeśli zbytnio zbliżymy się do któregoś z miast, pozostaje jedynie ultimatum albość wycofać, albo rozpoczęćśmy wojnę. Na granice wojny będzie miała również kulturę, jednak nie podając, w jaki sposób będzie się to objawiać.

Warto również wspomnieć o komendzie "Go To" - powróciła w "znaniej-i-lubianej" formie. Dowolną jednostkę można wysłać w określony punkt (najwyżej dostępny dla niej). Liczona będzie najszybsza droga, liczba tur potrzebnych do jej przebycia, a w efekcie wybierana ścieżka, którą jednostka podąży.

Came play, czyli rozgrywka, nie obejmuje się bez zmian - pojawią się nowe typy do zwycięstwa! Nie będzie już prostego wyboru, znanego z Civ I, walka czy budowa statku. Teraz pomiędzy nimi pojawi się cały wachlarz możliwości. Szkoła tylko, że znów nie wiadomo, jakie będą te sposoby... choć skojarzyliśmy się ze starymi znajomymi - doradcami. Jak mówią sami twórcy: "they are alive and well", choć fajniejsza jednego z nich (dokładniej Science Advisor) jest jakby znana, zresztą przyjrzy się sam! Czyżby samoświadczenie? Może będzie też ukryty budynek - świątynia Sidiego Meiera? Lub będzie to jeden z cudów świata? :-)

Co do grafiki, to jest to jedna wielka niewiadoma. No, prawie. Nie upu-

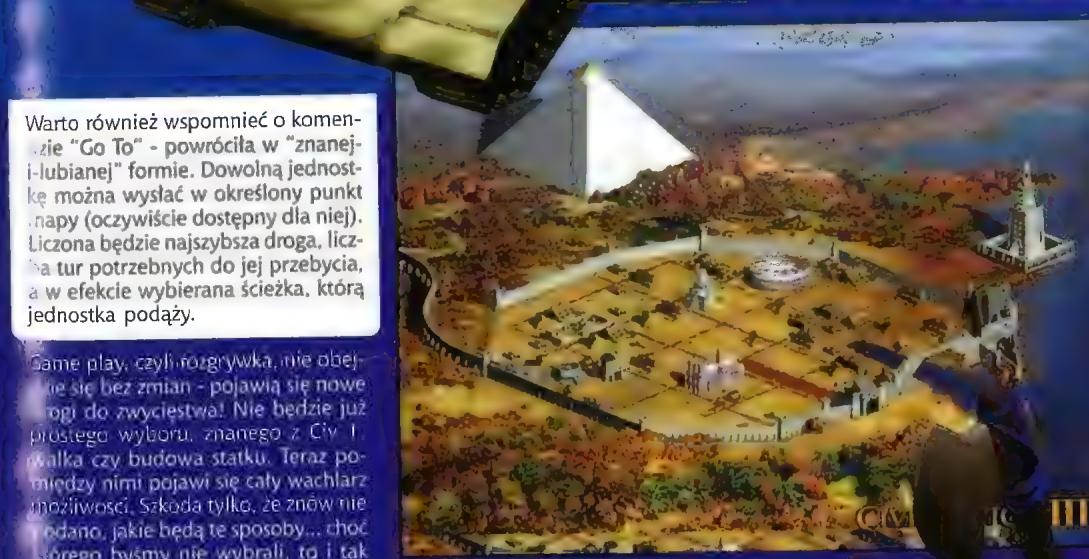


blikały jeszcze oficjalne screeny z gry poza kilkoma, które pojawiły się w CGW. (A i na E3 puszczono zaledwie filmik... - red.) Widzimy ich skany i jesteśmy zdania, że nie doświadczymy rewolucji. Widok nadal pozostaje izometryczny, czyli złożony z klocków. Jednak nowy engine minimalizuje niekorzystne efekty - mapy przypominają mi HoM&M3 w wersji 1.0 (gdyleby to obrazowa tłumaczy :-), to samo z jednostkami poruszającymi się po świecie. Jeśli sami chcecie zobaczyć, udajcie się na <http://Apolyton.net> bądź na oficjalnej stronie Civilization 3 - www.firaxis.com/civ3. Engine pomimo starań, aby działał na jak najwolniejszych maszynach, będzie zawierał wsparcie dla high-endowych technologii.

Małe wymagania sprzętowe byłyby



Nie poinformowano wprawdzie o liczbie dostępnych nacji, jednak Civ3 będzie miał wsparcie dla MOD-ów, jak i narodów definiowanych przez użytkowników.



co RPG wiele, czym jest seria Fallout. Ostatnio właśnie w tej serii wykorzystywany był system rogi węków, zatrzymany przez fanów gatunku nienamiejszącego z najlepszych, jakim zostało w grze RPG na PC. To jednak nie wszystko, coż po premierze 1 i 2 części Falloutu, producenci zaprosili graczy do dyskusji nad słabym systemem. Uwagi graczy zostały skreślone i wpisane i m. i. obecnie system S.P.E.C.I.A.L. został zmodyfikowany. Można wyciągnąć, że Tora będzie jedną z pierwszych gier, w powstaniu której gracze bierze udział w takim stonie. Premiera tej fantastycznej gry role-playing, która niezawistnie wad Baldur's Gate 2, zapowiadana jest na koniec lat.



• Civilization 3
Już wiecie, coż powiedzieć, gdzie trafia role-playing, która całkowicie zrewolucjonizuje gatunek RPG. Ostatnio rozbudowanego trybu single-player (konad 100 godzin rozgrywki) Neverwinter Nights będzie się edytować niezwykle rozbudowanym trybem RPG, który ma już wszystko, coż istotne było zrobione w temacie RPG on-line. Gra ma możliwość edytowania Światów, dzięki którym można niezwykle wykreować swoje własne królestwa i zaprośić do gry innych graczy lub wywołać NPC-ów wg własnego żelania (można nadawać im konkretny wygląd, użyczenie, a nawet określić surawność i lekkość i rodzaj zaćwiania). Neverwin-



Civilization III
Firaxis Games/Hasbro

Coś Nowego

Ter pokazał się nie tylko w Internecie - można będzie grać w sieci lokalnej. Na tą fantastyczną grę przyjdzie nam jednak poczekać do I kwartału 2002 roku.



Darmowy dodatek do Heart of Winter

Firma CD Projekt pracuje właśnie nad lokalizacją darmowego dodatku do Heart of Winter pod nazwą Trials Of The Luremaster. Plik o wielkości ponad 70 MB będzie można skorzystać ze strony WWW CD Projektu, oczywiście za darmo.



moł. Jest to istotna informacja dla polskich fanów gry, ponieważ angielska wersja Trials Of The Luremaster nie będzie działać z polskim Heart of Winter. Nowy dodatek zawiera 2 nowe, olbrzymie strefy do eksploracji, ponad 30 nowych magicznych przedmiotów, 5 nowych przeciwników (w tym część z serii Baldur's Gate) oraz poprawki znalezionej w Heart of Winter błędów. Polska wersja Trials Of The Luremaster będzie udostępniona gracjom pod koniec sierpnia. Będzie ją można pobrać ze strony www.cdprojekt.com oraz [icewind.cdprojekt.com](http://www.icewind.cdprojekt.com).

Świat Might & Magic z innej perspektywy.

Świat - perspektywy z lotu... smoka! I to, uwaga, nie z grzbietu tych wspaniałych stwórz (tak Dragonriders, np. przykład), lot... z oczu Gracza, co stanowi pewno nowum nie tylko w grach 3D, ale zdecie się w ogólku, wcieli się w smoka imieniem Kyle. Dragon Wars of Might & Magic, taki bowiem tytuł nadano temu ciekawemu produkowi, nie być grą akcji ukazaną w perspektywie trzeciej osoby, w której 16 poziomów składa się ma na kampanię single player, deathmatch i co najmniej dwa reprezentowane multiplayer. Co jeszcze wiemy? Nada, że Kyle potrafi wykonać 20 manewrów i skorzystać z każdego z 32 typów ataku, a całkowicie spodziewać się możemy jeszcze tej zimy (po Nowym Roku jednak, obawiam się).

Zapowiada się, że Duke Nukem Forever będzie krokiem milowym na rynku gier. Usprawiedliwia to jego długą nieobecność. Na wideo jest częściowo określona fabuła - zbiór kawałków programu, jakich wcześniej nigdzie nie widzieliśmy. Zdumiewające modele, animacja, realistyczna praca ust pod-

Król powrócił. Jest większy, bardziej wredny i głośniejszy. Ten tytuł stał się już pewnego rodzaju legendą. Co jakiś czas docierają do nas informacje, że gra powstaje. Jeden czy dwa screeny. Stwierdzenie, że termin publikacji jest nieznany. A potem znów cisza. Wygląda jednak, że tym razem naprawdę coś ruszyło.

Ghost



czas mówienia wspierana doskonałym głosem dubbingującymi aktorów. Widac, że programiści z 3D Realms mieli dużo pieniędzy i doskonale wieǳieli, jak je wykorzystać. Pierwotnie (wiele księżyków temu) zamierzano stworzyć grę opartą na engine’ie Quake’a. Potem Quake’a II. Jednak w końcu zdecydowano się na silnik wykorzystany w grze Unreal. Został bardzo mocno zmodyfikowany, aby programiści mogli stworzyć niesamowite modele i olbrzymie otwarte lokacje. Pamiętaj, że Duke Nukem 3D był pięknie atrakcyjny i seksowny. Nowa wersja ma być jeszcze lepsza. Apokaliptyczna wizja, wiele buciorów, gładkie cienie, wypasione gwery, cygara, egzotyczne tancerki, eksplodujące głowy, Las Vegas, ogieńki bąble eksplozji, śmiętowce, ślimacze, bulwiaste obcy, wiesiaki, bulwiaste obce wiesiaki, promień zmniejszający i snajperka. Ole! :) Nie jestem jeszcze pewien, czy jest to "scisły wykaz" tego, co 3D Realms włączyło do tej gry, ale jestem przekonany, że to dobra recepta na sukces. W czym tego słowa znaczeniu. Seks i śmierć to ponadczasowe ludzkie obsesje. Książę wie, jak dobrze pogrywać z obiemia. I robi to.

3D Realms utrzymuje, że spotkamy tu wiele uzbrojenia znanego z wcześniejszego Duke Nukema 3D, ale będą także nowe gwery, a oprócz tego wszystkie będą wyposażone w alternatywne tryby strzelania. Zespół programistów chciał, aby uzbrojenie dostarczało rozrywki, a dobrane parami z różnymi zwariowanymi pojazdami dodawało grze tzw. jaj. Znajdziemy w programie już wcześniej widziane powerupy, pakiety ze sterydami, plecak od rzutowy itd. Zatem wszystko, z czym wcześniej było dużo zabawy. Sposród pojazdów będziemy mieli do dyspozycji potężne wyścigowe motorówki, motocykle, skutery wodne, dżipy, poduszkowce oraz (co najzabawniejsze) część trasy naszej przygody pokonamy na grzbiecie osiołka.

Na pytanie o datę ukończenia gry 3D Realms zawsze udzielało odpowiedzi, którą w luźny sposób można przetłumaczyć jako: "jak będzie, to będzie". Teraz jednak jaskółki ćwierkają, że Duke Nukem Forever pojawi się na zimę. Miejmy tylko nadzieję, że mowa o zimie w tym roku. □



Duke Nukem Forever

3D Realms

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

**NOWY JORK. ZASZCZĘTY GLINA
NIC DO STRACENIA.**

ROSS

A MAN WITH NOTHING TO LOSE

DO NOT CROSS

A MAN

MAX PAYNE

Współwydane przez:

www.play-it.pl

Opiekowane przez:

www.take2.com

Wydawca wydawnictwa:

www.remedy.com

Dostępny:

www.fenix.com

MAX PAYNE

PRACA W PLAY-IT

PR MANAGER

MARKETING MANAGER

BRAND MANAGER

SPECJALISTA ds. PRODUKCJI/LOGISTYKI

do końca zobowiązany pracą u nas
do końca zobowiązany pracą u nas
do końca zobowiązany pracą u nas
do końca zobowiązany pracą u nas

http://maxpayne.gry-online.pl

GRY OnLine

www.gry-online.pl

Max Payne and the Max Payne logo are trademarks of Remedy Entertainment, Ltd and 3D Realms Entertainment, Inc. ©2001 Gathering of Developers, Inc. All Rights Reserved.

PL

WERSJA POLSKA

Coś Nowego

Comar Barbarian

www.comar.dgu.pl

• Star Wars Galaxies - pierwsza wersja

MMORPG w świecie Star Wars, tworzony przez Vivart i SOE (skojarzenie z EverQuest jest najbardziej poprawne) - czy można chcieć czegoś więcej?

• Salt Lake 2002

Czyli jedyna oficjalna gra gryzaków zimowych Salt Lake 2002 (premiera w styczniu 2002). I mała ciekawostka - w Polsce SL2002 narobiło szumu głównie datą, że jej twórcami, Attention To Detail, "zapochniło się" o... Mistra Adama! Nie ma jednak strachu - uświadomili sobie ogrom taktu ATD, czym przedtem dokonali stowarzyszeń paperek, można więc mieć nadzieję, że już wkrótce na skreślach podobnych temu ponizają pojęciu, nie zresztą.

• Conan Doyle

A oto, mniej więcej, jak będzie to wyglądać...

Dawno, dawno temu za morzami i lasami była sobie wyspa. Wyspa, jakich są tysiące na świecie. Zamieszkują ją dwa plemiona - Mrówderców i Mrówkodziadów. Dwa plemiona żyły w spokoju, a od czasu do czasu urocząły sobie sielankę, prowadząc wojny. Ten wspaniały okres trwał wiele lat, jednak życie nie byłoby tym, czym jest, gdyby czegoś nie... komplikowało. Mrówkodziady jak to mrówkodziady były silne, wielkie i (prawie) nieśmiertelne - żyły niemal 1000 lat! Mrówdercy zaś byli mali i słabi - aby pokonać Mrówkodziadów postanowili wezwać 12 naprawdę Złych Magów. Walka trwała wiele dni i ostatecznie Mrówkodziady zostały zamknięte w Wulkanicznej Wieży.

Mrówdercy zostali na wyspie jedynymi władcami. Niestety bez opamiętania zjadali rośliność, a wyspa nie była w stanie utrzymać takich żarłówek. Mrówdercy postanowili ją opuścić.

Minęło prawie 1000 lat... Wyspa znów się zazieleńała, a życie pojawiło się na niej ponownie. Zamieszkły tu plemiona Żółwiaków i Ślimanczeros. Żyły obok siebie spokojnie, a spory rozwiązywały przy partyjce brydża. Powodem zamieszania była Księga Czarów - pozostała po wojnie Magów z Mrówkodziadami. Znaleźli ją przyjaciele - Roch Żółwiak i Mario Ślimanczeros. Wywiązała się między nimi bójka o zdobycz, którą przed czasem, fangą w nos Mario, wygrał Roch. Zapłakany Mario pobiegł do swojego starego Miętka Rafała. Miętka Rafał był wodzem Ślimanczeros i nie było z nim żartów. Przekonali się o tym wszyscy, którzy grali z nim w brydża. Zdenerwowany wódz postanowił zdobyć Księgę i ruszył z swoją armią na Żółwiaki.

Lubisz gry akcji? Lubisz piratów? Lubisz Tomb Raider? Chciałbyś zobaczyć to wszystko jednocześnie? Jeśli za każdym razem odpowiesz tak, czytaj dalej.

Comar Barbarian
DGU? Interactive

Galleon

• Empire Earth

500000000 - pięćset miliardów. Dokładnie tyle lat obiecuje na Empire Earth, zlikwidując największym krokami RTS Sierry, pozwalając gromadzić na podłożu od zaczątków ruchu ludzkości (oswojenie ognia) po kosmiczne wycieczki. Warto czekać.

• Model of War: Allied Assault

FPS-ów na emaliu CHIA nie brakuje, ten jednak twór 2015 - studio działającego pod egidą EA, zapowiada się ze wszelką mierą wyjątkowo. Wyobraźcie sobie tylko, że dane wam jest większe udział w lądowaniu w Normandii, tak jak to widać Spielberg w "Szeregowcu Rybienka". Niestety - komputerowa wojna nigdy dotąd (z wyjątkiem moje Flashpoint) nie była tak przeleżająca.

• Croching Tiger, Hidden Dragon - wiosna 2002

Pierwsza z gier bazujących na obiecującym kinowym hitie, "Przyjazny Tygrys, Ułykomy Smok", który po dłuższej rozpaczy wydrukował Czarnego lwa (co przejęło się w ten sposób, że swój monitor ochrzcił mianem "Złotego Przeznaczenia" i rozmawiał z nim, pisząc teksty, pojawiły się na skrachach monitorów za sprawą Ubisoft wiosną 2002).

Galleon
Interplay

Jekyll & Hyde

Mówiąc jest pisarz, który miał być również znakomitym aktorem jak Robert Lewis Stevenson. Wystarczy przypomnieć: "Wyspa Skarbu", "St. Ives", "Prawny za młode", "Klejnot" czy "Babelista Detektiv" ("The Bottled Imp"). Powieść ta została tu spójnych rozmów nowa, ale mniej znana, pozwoli zatem przypomnieć jej treść. Biedak zakochał w pownej butelce chockiela, który miał spełnić wszystkie życzenia właściciela przedmiotu, ten jednak płacił za to duszą - jeżeli butelka w momencie jego śmierci zostanie w jego rękach. Można ją było sprzedawać, ale tylko za stratę. To oczywiście tworzyło sporo kłopotów, ale kogoś musiało ufać, nie mogąc sprzedawać butelki żadnej, niż ją kupić. Nie udawały się próbki pozycja butelki i tymi metodami, nawet wywołując do walki wracała do właściciela.

Wczesnego wspomnienia literacko-naukowego pisarza? Ni jeden z jego pomysłów aniemielił jego osoby, stając się później scenariuszem wielu filmów, a ostatnio powieści komputerowej. Mówią oczywiście o powieści "Dr Jekyll i pan Hyde" (Ciekawie, kiedy producenci gier komputerowych sięgają po historyjki szkolno-literackie, tworząc gry wyróżniające "Sherlocka Holmesa i Irzusa Muszkieterów" spotykając Frankensteinów i wszyscy po tym wynikają...

El General Magnífico

Ale wróćmy do Jekylla & Hyde'a. Jest to - przypominam tym, którzy znajomość literatury jest doskonała inaczej - historia o dwojności natury ludzkiej. Młody, przystojny, mający i zdolny lekarz, doktor Jekyll, odkrył w



trakcie badań nad fizjologią człowieka niewykwitną substancję, po zażyciu której przemieniała się w odrążającego fizycznie i moralnie wrednego typa - pana Hyde'a. Początkowo Jekyll zażywa mikstury wyłącznie w celach naukowych, potem jednak bycie Hyde'em coraz bardziej mu się podoba, aż wreszcie Ciemna Strona Mocy bierze górę. Jekyll przestaje panować nad przeinaniami - zasypiając jako szlachetny doktor, budzi się pewnego ranka jako odrążający Hyde. W końcu - co jest chyba nieuniknione, pada ofiarą rozjuszonego tłumu ścigającego mordercę - bo Hyde popełniając z corzą większą lubością rozmaito przestępstwa, kończy oczywiście morderstwem.

Opowieść o dwojności natury ludzkiej jest bardzo ciekawa... a jej dość ponure zakończenie nie naprawia optymizmem. Z wielką lubością brała ją na warsztat brać hollywoodzka, prezentując nam kilka wariantów tematu. Zaczął oczywiście Lon Chaney, stwarzając chyba najbardziej

wyraźną postać Jekylla-Hyde'a. Ale Chaney był mistrzem charakteryzacji, który uczył się jeszcze u starych charakterystów teatralnych. Tak niosły temat nie mógł się oczywiście ostać przedsiębiorczości chłopaków z Cryo i oto mamy bardzo ładną grę typu action-adventure.

Gra wciela cię w bohatera, który jest szanowanym lekarzem psychiatrii, wdowcem i ojcem pięcioletniej córeczki. Poznajemy go w dość dramatycznym momencie - w kierowanym przez niego domu dla psychicznie chorych wybuchi bunt pacjentów. Po przednim dnia szalała burza, która uszkodziła część instalacji elektrycznej i łączności, a niedawno skierowany przez jakiegoś tajemniczego opiekuna na kurację niejaki Bumwell wlał do zjadanej przez pacjentów zupy specyfik, po którym nieszczęśnikom zupełnie odbito. Sam Bumwell pochwalił córeczkę dr. Jekylla i uciekł, kryjąc się gdzieś w zakamarkach domu. Doktor Jekyll wkracza do akcji!

Gra ma dość dziwną grafikę - nieco kanciastą, ale nie pozbawioną wroku. Wszystko jest utrzymane w barwach sepii, mniej zielony, a oświetlenie tylko niektórych fragmentów sceny zwiększa jeszcze nastroj grotu. Przeciwnikami Jekylla są początkowo tylko nadmiernie stymulowani pacjenci, których można ogłuszyć laską. Jeżeli ktoś nie lubi działań brutalnych, to może się postużyć oczywiście butelką z eterem, ale to jest cenna broń, ponieważ można nań załatwić nieprzyjaciela nieosiągalnego w innym sposób, więc z tym eterem lepiej uważajmy - szkoda go tracić na byle leszczą.

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY
DALSZY CIĄG KULTOWYCH GIER MYST™ I RIVEN™

MYST III EXILE

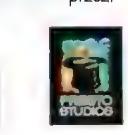
PL
MEDIJA POLSKA



współwydane przez:



opracowane przez:
MIG
MIG STUDIO



sprzedaż
wysyłkowa:
Ubi Soft
TENBIT.PL



potrójny:
strona rekomendowana:
https://myst3.gry-online.pl
GRY OnLine
www.gry-online.pl



IN UTERO
Work in progress...

nich przeciągać na rękach, nie wypuszczając z palców nieodłącznej laski. (Czymże jest angielski sierżant bez trzepki lub wiktoriański dzentelmen bez swej laseczki?) Laska jest zresztą doskonala bronią, jej metalowa głowka potrafi ukości szaf najdziksze drabu. A jak to za mało, to zawsze (no, nie tak zawsze, ale mniejsza o szczećofa) przeobrazić się w pana Hyde'a, który (tak na oko) jest w stanie wyrwać rękę i nogę nawet dwóm dress-(sz)panom z Pruszkowa naraz.

Bumwell porywa córeczkę doktora (wraz z jej guvernantką) gdzieś w głęb domu i Jekyll nie ma wyboru, tylko musi przeć przez hordę rozjuszonych pacjentów (nie masz ich co prawda zbyt wielu), zajadając porywacza. Po drodze zaczynają mu się składać w całość elementy pewnej famigłówki. Nie zdradzę jakiej, bo jest tu parę dobrych pomysłów i szkoda tak je od razu odsłaniać.

Trzeba przyznać, że gra zostawia nam spory wybór w kwestii rozwijania sytuacji. W każdym nowym pomieszczeniu masz pełną swobodę co do sposobu rozprawienia się z zasiedlającymi ją niemilczami. Możesz wybrać bój spotkaniowy, możesz też (co usilnie doradzamy, bo zwiększa szansę na przycięcie) podkraść się z tyłu do bezmyślnie błądzącego po pomieszczeniu szaleńca i potraktować go z tyłu laską. Wiecie... kiedy zobaczyłem, jak sprawne i szlachetny przeciecz dr Jekyll, włada ozdobnym przedmiotem, ujrzalem angielskich dzentelmenów w zupełnie nowym świetle. Ich rzeczność w fazieju po rozmaitych wertepach stawia w nowym obliczu system wychowania w angielskich Public Schools. W ogóle najwyższy czas poruszyć pewien problem, który mnie nurtuje jeszcze od czasu gry "Red Guard". Wiecie, podobno o czym wszyscy wiedzą - członkowie indiańskiego plemienia Navaho są genetycznie pozbawieni lęku przestrzeni i po rozmaitych rusztowaniach na wysokość pięciuset stóp poruszają się bez problemów. Wiąże się to chyba w jakiś sposób z ich ojczyzną, gdzie pełno pionowych skalnych iglic. Jak się mieszka na szczycie takiej iglicy, a sympatia na drugiej, sąsiadniej, to nie ma lekko, trzeba się pozbyć lęku przed wysokością. Nie będę więc podważać powszechnie uznanych prawd. Nie bardzo jednak rozumiem, czemu to samo dotyczy postaci z gier komputerowych. Pozwolcie, że zilustruję rzeczą przykładem. Kładka na wysokości pięćdziesięciu metrów nad dnem przepaści. Dna zresztą nie widać, buchają z niego jakieś opary i wystają jakieś ostre kamienne iglice. Wszystko to ilustrują dobiegające z dna przepaści podejrzane pojekiwania. Kążemy bohaterowi przejść po tej kładce. I co? Zamiast odwrócić się w naszą stronę i pokazać nam, jakiego (o! takiego!) nasz bohater rusza, idiota, jak po promenadzie. Och, jakże bym chciał zobaczyć grę, w której animowany przez mnie bohater ma takiego samego piętra jak ja (bym miał, gdybym musiał przejść, tam gdzie jemu każe). Chciałoby się choć raz zobaczyć, jak bohater, któremu na wysokość czterdziestego piętra kążemy przejść po wąskiej kładce, odwraca się, pokazuje nam, jakiego (o, takiego!), i opada, po czym pokonuje ją na czworakach. Były to re-

alizm posunięty może do przesady, ale jakie zabawne efekty można by wtedy osiągnąć!

Gra ma bardzo dobrą oprawę muzyczną - wszystko ilustruje muzyczka katarynki, która zaskakująco dobrze pasuje do epoki. Oczywiście oprócz pojekiwów i postekiwań pacjentów. Oszłomieni jakimś narkotykiem wydają dziwaczne odgłosy, które nieco irytują.

Nie to jednak jest największą wadą gry. Jedna rzecz, w moich oczach starego kloniarza, kompletnie ją deprecjonuje. Pozornie można zapisać ją w dowolnym momencie, ale odczytać jej w dowolnym (tym zapisanym) momencie nie można. Jest to draństwo tego rodzaju, że byłbym w pisk, gdybym spotkał tego, co to wymyślił. Wiem, skąd się to wzięło: z tego, że gra opracowana na kilku platformach, ale guzik mnie to, za przeproszeniem, obchodzi. Nie lubię, kiedy mnie zmuszają do tego, bym z piętnaście razy usiłował przejść kolejny etap. Było to ogromnie irytujące w AID IV, ale tam to jakoś ścierpiałem (kontynuacja serii z tradycją), tu jednak oświadczam stanowczo, że zaczynam mieć tego dość. W dodatku - może to tylko moje spekulacje, a może nie - mam wrażenie, że twórcy gry osiągają przez to skutek przeciwny do zamierzzonego. Gdy po raz piętnasty czy szesnasty muszę pokonywać ten sam odcinek gry od początku, diabli mnie biorą i ciskam grę precz. Znaczy, ja nie mogę, ale wy możecie.

Dość oryginalny jest system sterowania grą - możecie zapomnieć o tym, że istnieje coś takiego jak mysz. Całe sterowanie i interfejs biorą się z klawiatury - co również wskazuje na "grzech pierwotny", jaki popełniono przy planowaniu gry, starając się tak wszystko urządzić, by docelowo gra dała się uruchomić na kilku platformach.

W sumie gra, zajmująca przecież, o niebanalnej intrydze, ciekawej grafice, bardzo ładnej oprawie muzycznej, ale... Tym bardziej, że jej tytuł ma się jednak nijak do tego, co wymyślił Stevenson. Wiecie, kiedyś ktoś może zrobić jakiś znakomity FPP o nazwie Hamlet, w którym duński książę rozwali wszystkich serianów z dwóch minigunów naraz, a zamiast "to be or not to be", będzie mówić "you mother[fatada-dadada]Jers!!! eat this, bastards!!!". OK, to może być naprawdę dobra gra. Ale nie dla kogoś, kto jednak czytał Szekspira. Ten ktoś oczekuje od Hamleta czegoś innego... □

IN UTERO
Work in progress...

JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

TO TAKI LY

EDWARD



NIESAMOWITA KOMPIILACJA ZAWIERA:



wydane przez:

PLAY IT
www.playit.pl
INFOGRAMES
www.infogrames.com

opracowane przez:

EPIC GAMES
www.epicgames.com
LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY
www.legend.com

- ORYGINALNA GRA: UNREAL
- UNREAL TOURNAMENT
- UNREAL MISSION PACK
- 2 DODATKOWE TRYBY GRY
- ODEKOMPLIKOWANE UNREAL TOURNAMENT
- 50 NOWYCH MTS-ÓW

patronat:
INFOGRAMES
www.infogrames.com

PRACA W PLAY-IT
- PR MANAGER
- MARKETING MANAGER
- BRAND MANAGER
- SPECJALISTA PRODUKU/LOGISTYKI
- SPECJALISTA ZAMÓWIENIOWY

PR MANAGER
- MARKETING MANAGER
- BRAND MANAGER
- SPECJALISTA PRODUKU/LOGISTYKI
- SPECJALISTA ZAMÓWIENIOWY

http://praca.playit.pl

Alien Nations 2

Alien Nations 2 to kontynuacja gry o tym samym tytule (być może pamiętacie zeszłoroczną recenzję na naszych łamach), której, szczerze mówiąc, nie miałem okazji poznac, a czego dał z perspektywy czasu żaluję, ponieważ Alien Nations 2 wywarło na mnie bardzo korzystne wrażenie. Autorzy proponują nam do wyboru któryś spośród trzech ras, a mianowicie Amazonki, Pimmoni oraz Sajiki. Pierwszej rasy nie muszę przedstawiać choćby z tego względu, że mieliśmy z nimi do czynienia w Osadnikach. Pimmoni to taka trochę fajniejsza rasa niebieskich dźwiadek ze zdolnościami magicznymi. Wyglądają całkiem



sympatycznie i takie właśnie są. Co innego insektopodobne Sajiki. Mam awersję do wszelkiej mąstki karaluchów, prusaków, żuczków i tym podobnych obrzydliwów, nic zatem dziwnego, że wzbudziły moją odrę. Wybór na tej mąstce oczywiście dość istotny wpływ na rozgrywkę, a raczej determinuje, jaką drogę prowadzącą do zwycięstwa wybierzymy. Tak się bowiem składa, że gracz może wybrać sposób typowy dla większości ertesów, czyli "paść, gwałcić, podbiąć", lub zdecydować się na drogę pokojową. Dobre stosunki z sąsiadami i spokojna rozbudowa państwa dają przecież w końcu takie same wyniki co agresywna ekspansja.

Rasy

Pimmoni - nacja naukowców stale pracujących nad nowymi kijkami. Są to przemilne, lagodnie usposobione stworzenia lubiące się w piciu soku z muchomorów. Pimmoni swoje siedziby zakładają z reguły w dolinach, gdzie mogą w spokoju uprawiać swoje grybki na ukochane soczewki. Rasa ta wierzy w Tawemę. W zasadzie każdy szczeć ma własnego boga. Bogiem Stys jest Hamm, patronujący zynności. Natomiast Magnals oddają cześć Gal, a Murlochs wierzą w Drunk.

Sajiki - rasa niezbyt sympatycznych insektów. Jako miejsca pod swoje siedziska wybierają pustynie, porośnięte kaktusami, z których Sajiki przyrządzają napój kaktusowy. Ciekzo mówią o wierzeniach tych insektów. W końcu są tylko przeróżnymi mrówkami.

Amazonki - kochają Matkę Ziemi. Oddają jej hold i chronią. Podobnie jak Pimmoni, swoje osiedla budują w górskich dolinach. Dobrze, jeśli dolina jest porośnięta drzewami, bo właśnie pośród drzew Amazonki czują się najlepiej. W lesie mogą sobie spokojnie zbierać jagodki. Oprócz Matki Ziemi, Amazonki oddają część jej mążowi Janitowi, który chroni Amazonki przed napastnikami.



Alien Nations 2 zostało przygotowane równie ładnie jak sama gra.

bie traci czasu na poznawanie zasad rozgrywki, a gra i tak ma kapitałną grywalność. Myszę, że obok Settlers najłatwiej jest porównać Alien Nation 2 do Cultures. JoWood zastosował bardzo podobne rozwiązania jak w obu wymienionych tytułów i stworzyły hybrydę klasycznej "god game" i ertesów. Dużą wagę przywiązyano do naszych podopiecznych. Nasi

podwładni różnią się charakterami oraz celami w życiu. Tak jak chodząby w Tropico czy Cultures, rodują się, dorastają, zaczynają pracować, aż w końcu znajdują sobie partnera. Takie rozwiązania dziwne jeszcze jakieś półtora roku temu, a teraz stają się - jak widać - standardem. Podobnie ma się rzecz ze zmianą pór dobowych. Nasze "róweczki" robią sobie przerwę na lunch koło południa, natomiast wraz z zachodem słońca grzecznie udają się na spoczynek w swoich domkach. Owe domki odgrywają ważną rolę w życiu społeczeństwa, ale o tym szerzej napiszemy w recenzji Alien Nations 2, to nie czas i miejsce na tak szczegółowe opisy. Kiedy twój podopieczny osiąga wiek dojrzały, przychodzi czas na posłanie ich do terminu, aby zdobyły jakieś umiejętności. Profesji jest w sumie około 75 i są to na przykład drwale, policjanci, myślici, rybacy, budowniczy etc. Do wyboru, do żaloru. Rozwazny wybór profesji jest istotny, gdyż może się zdarzyć, iż

Jak sami zatem widzicie, na brak atrakcji w Alien Nations 2 nie można narzekać, a mimo to nam pewne dość istotne zastrzeżenie do rozgrywki. Otóż, bardzo wolno gra się rozwija

Naprawdę potrzeba dużo czasu aby coś zaczęło się działać, aby działa się coś, co przykuje gracza do monitora. Z początku można zapalić, ale gdy się gra rozwęci...

Fani Osadników z pewnością zgodzą się ze mną, iż Settlers IV imponuje grafiką i wiele, co wam teraz powiem? Oprawa graficzna Alien Nations 2 przewyższa to, co widzieliśmy w Osadnikach. Gra wygląda mniej więcej równie perfekcyjnie jak chodzący ostatni kinowy biu "Shrek". Grafika jest bejczknie kolorowa, komiksowa i pieknie szczegółowa, bardziej pasuje do filmu animowanego niż do gry. Nieprawdopodobnie się zdziwiłem, gdy po kliknięciu opcji zbliżenia oczom biu



nie poostanieś bez drwali, a zamiast tego będziesz miał kaźne stado policjantów. Wówczas ustanie z braku drewidów nowych domów, to jest w pełni chyba zrozumiałym bardziej niedopuszczalne.

dobrze jak w większości konkurencyjnych gier, duży nacisk kładzie się na rozwój technologiczny ras. Tradycyjnie jest to proces długotrwały i kosztowny, lecz w rezultacie opiera się włożyć w rozwój technologiczny maksimum. Wysiłek chyba zależy Ci na dostatnim i bezpiecznym życiu podopiecznych? Często brakuje surowców potrzebnych do dalszej progresji, co wówczas uczynić? Najlepszym rozwiązańm jest handel z inną nacją, chociaż jest to sposób dość drogi. Zarówno handlarzy, jak i szlaki kupieckie należy utrzymać, a to oznacza uszczerbek dla kasy państwa. W tym celu pomocne mogą być dobre stosunki dyplomatyczne, które można zaniedbywać tego elementu gry, gdyż może się zdarzyć, że przystąpisz do wojny ze swoim najlepszym partnerem handlowym i wtedy nić z surowców produkowanych przez przeciwnika.

Muszę również wspomnieć o budowlach, jakie można wznowić w naszym państwie, a raczej o roli, jaką one odgrywają w życiu społeczeństwa. Po kilkunastu minutach gry z pewnością zorientujesz się, że jesteś nie tak z dwoma podwładnymi. Są wyraźnie niezadowoleni. Lekarstwem na tę dolegliwość jest wybudowanie Tawemie, która wprawdzie nie ma krótko, ale jednak poprawi ich morale. Kłopot w tym, iż spędzą oni teraz zbyt wiele czasu w Tawemie. Zawsze to jednak lepsze niż mieszkańców z niskim morale.

Minorowy nastrój szybko prowadzi do wzrostu państwa i nawet twoim policjantom będzie ciężko poradzić sobie ze złoczyńcami grasującymi po mieście. Lekko... jakoś mi się jednak udało dobrnąć do końca tego artykułu, choć z początku nie bardzo widziałem, co mam napisać o tej grze, tym bardziej że grałem w nią raptem kilka godzin. Kiedy mnie tak naprawdę wciągnęła, to już niestety musiałem kończyć. Przez ten krótki czas zdążyłem sobie jednak wyrobić zdanie, iż w Alien Nations 2 muszą zagrać wszyscy fani Settlers, Cultures czy Tropico. Wprawdzie nie jest oryginalna, lecz kumulując w sobie wszystko co najlepsze w wymienionych przez mnie tytułach. A wszystko to w przewidzianej oprawie graficznej, która małżeństwo swym pięknem. Już nie mogę się doczekać dnia, kiedy w edakcji pojawi się pełna wersja Alien Nations 2, ażkolwiek nie wiem, czy porwie się na napisanie recenzji. Przecież napisalem dość wyczerpujące sprawozdanie z beta testów :).



ukazał się powiększony obraz pozbawiony jakichkolwiek pąselek. Z reguły w trakcie zbliżenia okazuje się, że gra wygląda tylko ładnie w odpowiednim oddaleniu, a tymczasem świat Alien Nation 2 jest chyba jeszcze ładniejszy w "zoomie". Na zbliżeniach widać naprawdę perfekcyjne wykonane detale domków, drzew (spójrzcie na jabłka rosnące na jabłoni!), nie wspominając o postaciach. Na nich naprawdę można

zawiąsić oko. Amazonki imponują różnorodnością i przepięknie ubranymi.

A Pimmoni śmieszą głuchami, których nie słyszysz nawet na najbardziej ekstrawaganskich pokazach mody. Oczywiście czymże byłby świat Alien Nations 2 bez zwierząt? Były pusty, ale na szczęście fauna w grze nie zabrakła. Wokół miasta pajątają się wilki, zajęce etc. Zwierzątka, podobnie jak i podwładni gracza, są bardzo ładnie animowane. Jak dla mnie: "Gierkowy Oscar" dla grafików Alien Nations 2!

Uff... jakoś mi się jednak udało dobrnąć do końca tego artykułu, choć z początku nie bardzo widziałem, co mam napisać o tej grze, tym bardziej że grałem w nią raptem kilka godzin. Kiedy mnie tak naprawdę wciągnęła, to już niestety musiałem kończyć. Przez ten krótki czas zdążyłem sobie jednak wyrobić zdanie, iż w Alien Nations 2 muszą zagrać wszyscy fani Settlers, Cultures czy Tropico. Wprawdzie nie jest oryginalna, lecz kumulując w sobie wszystko co najlepsze w wymienionych przez mnie tytułach. A wszystko to w przewidzianej oprawie graficznej, która małżeństwo swym pięknem. Już nie mogę się doczekać dnia, kiedy w edakcji pojawi się pełna wersja Alien Nations 2, ażkolwiek nie wiem, czy porwie się na napisanie recenzji. Przecież napisalem dość wyczerpujące sprawozdanie z beta testów :).





Ska a ocen

1 - po prostu dno + metr muli; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mróz i poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...] i przyjdź jutro z rodzinami! :). W ogóle w to się nie da grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba, wad rzucającej ją wszelkie utytu. Szkolny odpowiednik: 2. Grańce w to jest kurą...

3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzrok, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposażeni fana fikcyjnego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3.

4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenie są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co?

Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co to...

5 - przeciętna gra, nie wyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę co do, ale i dużo istotnych wad; ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. duża wyższość przeciwnicy grafiki, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwijanie itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.

6 - niezła gra, choć do czolówka sporo je jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mnie więcej równa sobie, niż czym są w niej rzeczy fikcyjne warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, ciekawie... ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal nie pozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przyciągnąć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby

istorycznych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Grańce w taką grę nie jest strata czasu.

8 - bardzo dobra gra; duża zaleta, niewiele istotnych wad; ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. duża wyższość przeciwnicy grafiki, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwijanie itd.). Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w cenie! Uwaga: ocena 10/10 wystawiona jest zbiorowo - recenzent może tylko NOMINOWAĆ grę do tej noty! Dopiero wówczas, gdy przyjmniej dwie inne osoby też ją zauważą, że gra jest tego warta, przyznawane jest 10/10.

Zatem ocena ta to wyraz uznania ze strony redakcji CDA, a nie tylko autora recenzji.

Inne. Znaczek jakości - przyjmniej 3 redaktorów uznalo, że daną grę zasługuje na co najmniej 8/10. Plusik (np. 8+) - gra, która jest dobra na 8, a za cienko na 9. Wyjątek: 9+; tu tak naprawdę autor chciał dać 10/10, ale nie przekonał przyjmniej dwóch innych redaktorów, którzy widzieli by tę gierkę i stwierdzili, że jest tego warta.

10 - po prostu cuda (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznanne. Przyjmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre)

3D Perfect Pool

• Gatunek: symulacja
• Ocena: 7
• Wymagania minimalne: PII 200, 32 MB RAM, Win 9x
• Grajemy na: C466, 256 MB RAM, TNT 32 MB
• ...: bardzo dobrze



Uwagi:

Ugly Joe: Bardzo jak bilard. Nic nowego. McDrive: I nie perfekcyjnego, ale może choć nazwa kogoś przyciągnie... Yasu: Źe niby jak? Jakaś dyskretna aluzja? Czarny Iwan: Dobrze zrobiłeś. Bardzo grywalna. Gem.in: Pool, pool... Sazdawka-sim? Beerman: Chyba tak. Gem.in:... Beerman: A myślałeś o smie brzozowej?

Uwagi:

Ugly Joe: Szczerze mówiąc, czekam wcale więcej. Smuggler: Niezła gra... akcja. McDrive: Akcja. A kiedyś był to przeciwarz horror pierwszej klasy! Oj, porobiło się, porobiło... Yasu: Ale jest jeden plus - za rok nie będę musiał pisać kolejnej zapowiedzi. Czarny Iwan: To się zgadza, będziesz w wojsku. Eld: A my zrobimy zakładową wycieczkę na przyległe. Oczywiście alkohol surowo wzbroniony! Gem.in: ...i przywieziemy ci książki Lovecrafta. Beerman: I tątą ulubioną przytulankę. 0132: Eeee... chyba nie pozwala Yasiu trzymać w wojsku Iwana. Nawet jako przytulankę.

Uwagi:

Czarny Iwan: Nudę wieje. Ugly Joe: Bardzo ekonomiczne podejście do tematu - nie trzeba renderować nowych lokalizacji. McDrive: Na szczęście również ekonomicznie mogą do tego podejść gracze - nie trzeba od nowa grać. Yasu: Czyli dyskretny sposób na zadalenie wszystkim. Gem.in: ...uwaga zwraca szczególnie dyskretny spoiler nadający Focusowi wyraźnie sportowy charakter... P Beerman: Tę się na grze 'sfocusuje', kurka zielona twoja ten tego... Eld: A ty - na miastre, bo jak ci kapnął przy...

Alone in the Dark IV

• Gatunek: przygodowa/zręcznościówka/survival horror
• Ocena: 8
• Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, karta graficzna 3D z 8 MB pamięci
• Grajemy na: C466, 256 MB RAM, TNT 32 MB
• ...: no, całkiem przyzwoicie



Uwagi:

Ugly Joe: Szczerze mówiąc, czekam wcale więcej. Smuggler: Niezła gra... akcja. McDrive: Akcja. A kiedyś był to przeciwarz horror pierwszej klasy! Oj, porobiło się, porobiło... Yasu: Ale jest jeden plus - za rok nie będę musiał pisać kolejnej zapowiedzi. Czarny Iwan: To się zgadza, będziesz w wojsku. Eld: A my zrobimy zakładową wycieczkę na przyległe. Oczywiście alkohol surowo wzbroniony! Gem.in: ...i przywieziemy ci książki Lovecrafta. Beerman: I tątą ulubioną przytulankę. 0132: Eeee... chyba nie pozwala Yasiu trzymać w wojsku Iwana. Nawet jako przytulankę.

Uwagi:

Czarny Iwan: Nudę wieje. Ugly Joe: Bardzo ekonomiczne podejście do tematu - nie trzeba renderować nowych lokalizacji. McDrive: Na szczęście również ekonomicznie mogą do tego podejść gracze - nie trzeba od nowa grać. Yasu: Czyli dyskretny sposób na zadalenie wszystkim. Gem.in: ...uwaga zwraca szczególnie dyskretny spoiler nadający Focusowi wyraźnie sportowy charakter... P Beerman: Tę się na grze 'sfocusuje', kurka zielona twoja ten tego... Eld: A ty - na miastre, bo jak ci kapnął przy...

Artur's Knight 2

• Gatunek: przygodówka
• Ocena: 6
• Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, CD X8, akcelerator 8 MB
• Grajemy na: C400, 256 MB RAM, TNT 32 MB
• ...: uwag krytycznych brak



Uwagi:

Czarny Iwan: Nudę wieje. Ugly Joe: Bardzo ekonomiczne podejście do tematu - nie trzeba renderować nowych lokalizacji. McDrive: Na szczęście również ekonomicznie mogą do tego podejść gracze - nie trzeba od nowa grać. Yasu: Czyli dyskretny sposób na zadalenie wszystkim. Gem.in: ...uwaga zwraca szczególnie dyskretny spoiler nadający Focusowi wyraźnie sportowy charakter... P Beerman: Tę się na grze 'sfocusuje', kurka zielona twoja ten tego... Eld: A ty - na miastre, bo jak ci kapnął przy...

Echelon

• Gatunek: symulator lotu
• Ocena: 5
• Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, Win 9x/ME/2000
• Grajemy na: PIII 500, 256 MB RAM, GeForce2 DDR
• ...: dopóki nie zrobi się tlokk - znośnie



Uwagi:

Smuggler: Wygląda ładnie. Czarny Iwan: To tak jak z niektórymi kobietami, ale zagrać się nie da. Eld: Feee... z niektórymi blond kobietami też można zagrać, choćby w Piotrusia. Bo remik jest już zbyt skomplikowany. McDrive: Ale sądząc z niezbyt wyszukanego języka imię Gern.iniego, poza wyglądem zbyt wiele o dobrego tu nie ma... Yasu: Co racja, to racja, ale ja to wiedziałam już wcześniej. Gem.in: Prorok jakis czy co? P 0132: I leczy kaca do środka.

Fallout PL

• Gatunek: postnuklearna gra taktyczna
• Ocena: (lokalizacja) 9+ oraz znak jakości
• Wymagania minimalne: PII 233 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/ME
• Grajemy na: C450, 192 MB RAM, Riva TNT
• ...: niezłe, niezłe



Uwagi:

Mac Abr: Ale prezentów w środku - ho, ho! McDrive: A i sama gra - ho, ho! Yasu: Szkoda, że nie chce mi się grać jeszcze raz. Św. Mikolaj: Ktoś mnie tu przedznał! Eld: Wracaj do robota Mikи, bo niedługo do gier będą dodać kluczyki do Porszaka... Czarny Iwan: Suuper! Beerman: Ty się nie ciesz, trzeba test trzeźwości najpierw zdać. 0132: I między innymi dlatego prawie żaden z nas nie ma samochodu. :)

Freedom: First Resistance

• Gatunek: TPP
• Ocena: 5
• Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, 4xCD, Win 95/98
• Grajemy na: C 433, 256 MB RAM, Riva 2
• ...: nie za szybko, nie...



Uwagi:

Mac Abr: Zawsze uwazałem panią AMC za grafomankę - a gra dostosowała się poziomem do jej książki. McDrive: Czyli hipotologicznie rzecz ujmując, można robić dużo ciekawszych rzeczy... Yasu: Na przykład gra - dzisiaj wieczorem, chłopaki! ;P Gem.in: Cypress Hill Party Part II! Woohoo! :) ...Anne? Ta grafomanka? Eld: No chyba nie nimfomanka? Beerman: No chyba nie, ej baćka?

Giants PL

• Gatunek: TPP z ambicjami
• Ocena: 8
• Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, CD-ROM x8, DirectX 7.0, akcelerator z 8 MB RAM
• Grajemy na: PII 400, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
• ...: oj, bardzo, bardzo słabo...



Uwagi:

Ugly Joe: Jak dla mnie, spolszczenie w porządku. McDrive: Gierka również, a przy tej cenie - hm, smakowity kęs! Yasu: Szczególnie że syreny w końcu wyglądają jak syreny Czarny Iwan: Brak jednak Syreny 104, a to jest grada. Eld: Fakt, może nie była to rakieta, ale przyjmniej silnik chodził jak w bolidzie Formuły 1. Gem.in: ...raczej samobieżnej snopowiązacz, ale "who cares"! 0132: Laryngologów?

Hostile Waters

• Gatunek: RTS/simulator
• Ocena: 8
• Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, Win9x/2000/ME, akceler
• Grajemy na: PIII 500, 256 MB RAM, GeForce DDR
• ...: idealnie płynnie



Uwagi:

Mac Abr: Inspirujące. McDrive: Taaa, cokolwiek by to miało znaczyć... Yasu: Muszę sprawdzić - autor scenariusza to całkiem zna postać. Eld: Zapominałeś swojej kwestii? Naczelnego wczoraj cały dzień ci mówił, co masz wpisać do Gamewalkera! Czarny Iwan: Bo nie podobało mi się. Gem.in: Bo nie zrozumiałeś. A sterowanie - więcej niż cztery strzałki i fire - nie takie, jak lubisz... ;P 0132: I brak ulubionego bohatera Iwana - Prosiaczka Kwi.

Independence War 2

• Gatunek: kosmiczny symulator
• Ocena: 9+
• Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D zgodny z DirectX
• Grajemy na: PII 400, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
• ...: było OK, ale bez pełnych detali



Uwagi:

McDrive: Po prostu najlepszy space-sim, jaki się do tej pory pojawił! Allor: Tyle że nie każdemu jego realizm może się podobać... StrangeOne: ...na początku. Bo po paru kwadransach jak nie "wyśnie"! Yasu: Realizmu tu nie ma, ale naprawdę wspaniały. Gem.in: "Najlepszy space-sim", to tylko świadczy o fatalnej kondycji tychże... Beerman: Tidzież niskich wymagań McDrive a (w sumie nie wiem, czy to on, czy ona). Eld: Dziwisz się? Koleś zre tylko hamburgery, to ma wodę we lbie.

Leadfoot

• Gatunek: wyścigi
• Ocena: 6
• Wymagania minimalne: PII 266, 32 MB RAM, akcelerator
• Grajemy na: C400, 256 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
• ...: nie ma co narzekać



Uwagi:

Smuggler: Takie jakieś... nieletnie. Nie budzi emocji. Eld: Letnie? Za oknem ciągle pada... Czy to naprawdę lato? McDrive: Tia... a co to w ogóle jest? Beerman: Ołowiana stopa, baranku. Yasu: Gierka, w której tylko tryb mistrzostw jest godny uwagi. Gem.in: Mistrzostw? Beerman: Chyba tak.

Merchant Prince 2

• Gatunek: handlowka
• Ocena: 6
• Wymagania minimalne: Pentium 200, 32 MB RAM
• Grajemy na: C 400, 256 MB RAM
• ...: wszystko jak weneckie złoto



Uwagi:

Mac Abr: Oooo... czas się cofnąć, znowu gramy na Amigach 500! McDrive: Eeeee, na Amigach było lepiej! Eld: Człowiek był młody, miał mniej obowiązków... tylko gra i gra. Yasu: Zmian zrezygnować zdecydowanie za mało, żeby przyciągnąć współczesnego gracza. Czarny Iwan: Bardzo średnie. Gem.in: Zzzzz... Beerman: Jak już Śpisz, to chociaż przestań pluć. 0132: Daj mu spokój. Chyba mu się Czerwony Kapturek, bo ma obły uśmiech na twarzy

Myst 3: Exile

• Gatunek: przygodówka
• Ocena: 9+
• Wymagania minimalne: Pentium II 350, Windows 98/ME, 128 MB RAM
• Grajemy na: C466, 256 MB RAM
• ...: nie za szybko, ale zupełnie dobrze



Uwagi:

Mac Abr: Niesamowicie efektowne wizualnie. Smuggler: Fani przygodówek nieoczekiujący tego, że na ekranie wiele się ruszało - to wasza gra ideal! Ugly Joe: Mysterzne anim

Merchant Prince II

Merchant Prince to dla miłośników strategii ekonomicznych tytuł *wcale nie nowy*. Wydana w 1994 roku przez Holistic Design gierka, której akcja rozgrywa się w renesansowej Wenecji (i nie tylko), zdobyła wielu fanów. Jej popularność została potwierdzona rok później, gdy zajęli się nią specyści z Microprose'a. Panowie poprawili kilka drobnych błędów, popracowali nad grafiką i wydali ją ponownie jako *Machiavelli The Prince*. Nawet dzisiaj nie trzeba specjalnie się wysiłka, aby znaleźć kogoś, kto nadal katuje któreś wcielenie *Merchant Prince'a*.

beerman

Głów ptypomnienia - *Merchant Prince* jest turową strategią ekonomiczną, w której obejmujesz rolę czternastowiecznego kupca weneckiego. Współzawodnicząc z trzema innymi kupcami, poświęcasz się eksploracji świata i zakładaniu nowych szlaków handlowych, które mają przynieść jak najwięcej zyski. Jednak nie samym handlem kupiec wenecki żyje. Gra toczy się w czasach, gdy nie można było ignorować spraw



religijnych i politycznych, jeśli chciało się odnieść sukces. Dlatego należało chwytać każdą okazję, aby wykorzystać sukcesy handlowe do zdobycia wpływów politycznych lub religijnych. Dzięki nim, dużo łatwiej powiększać swoją potęgę ekonomiczną itp., itd.

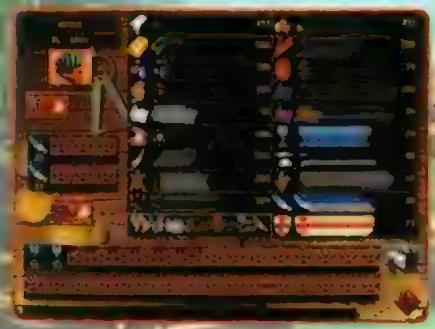
Jednak mimo wszystko najważniejszy był handel. Zaczynając z niewielką kwotą pieniędzy oraz kilkoma statkami, należało żeglować między portami Europy, Afryki i Azji w poszukiwaniu miejsc, gdzie można było kupić i drogo sprzedać posiadane towary. Były ich w sumie osiemnaście, a popiół i podaż na poszczególne dobra były w każdym mieście inne. Zwykle sporo czasu zabierało znalezienie dobrych szlaków, ale gdy już to nastąpiło, pleniące płynęły do kiesy szerokim strumieniem.

Na tym zabawa się nie kończyła, ponieważ należało jeszcze w jakiś sposób wykorzystać zdobyte pieniądze. Możliwości było sporo - od rozbudowy własnej działalności

ści (zakup większej liczby okrętów i handel droższymi towarami) aż po zdobywanie wpływów politycznych, wykorzystywanych, jak już wspomniałem, do wzmacniania własnej potęgi.

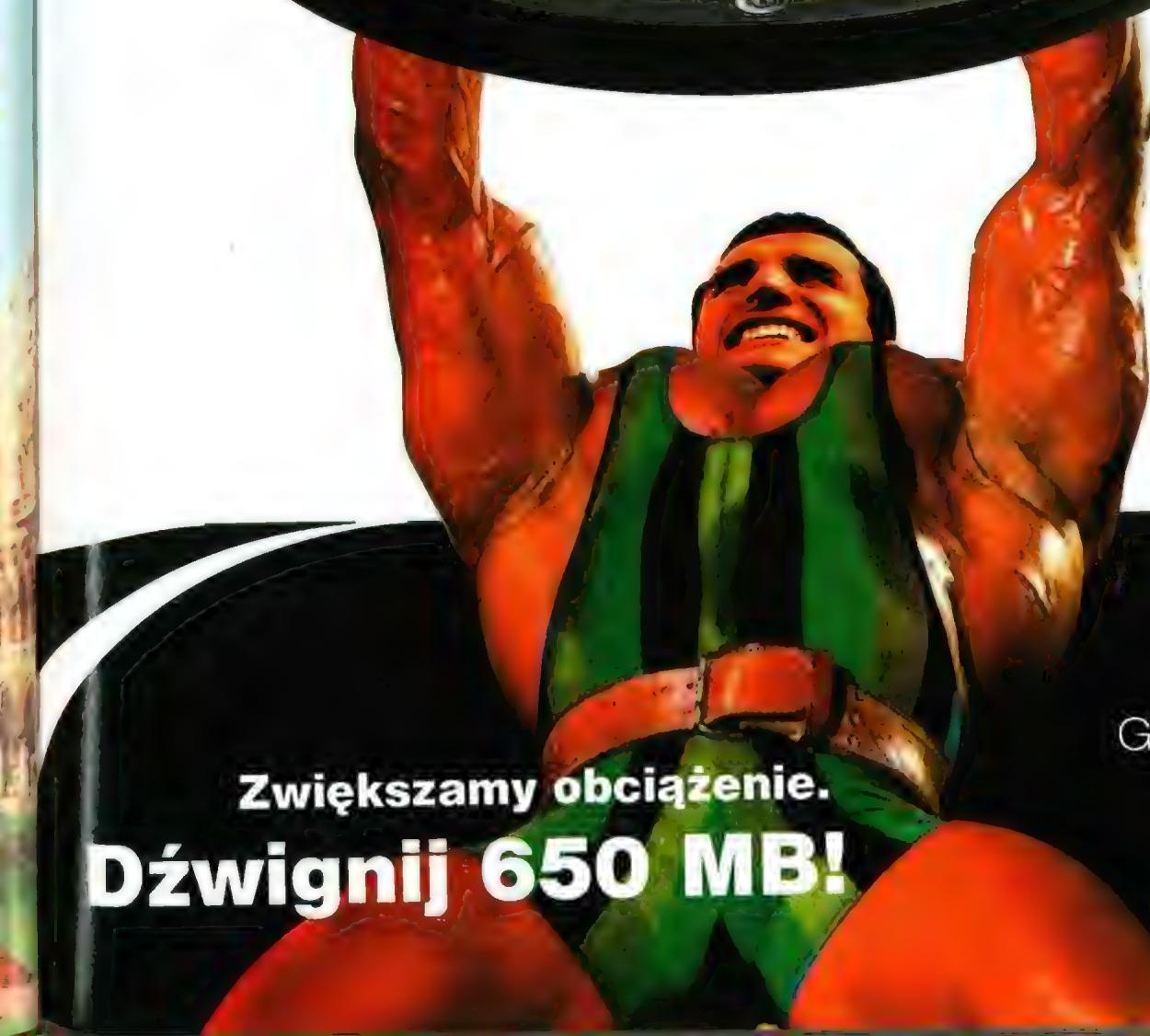
W tym momencie chciałbym przeprosić za przydugi wstęp, ale mam nadzieję, że mi wybaczycie po przeczytaniu tego, co teraz nastąpi. Otóż niedawno w sklepach półki trafiła gra nosząca tytuł *Merchant Prince 2*. Tym razem księga wydaje Talon Soft, firma znana z dobrych strategii. Jednak chłopaki się nie popisali. Wydawały się, że w ciągu tych sześciu lat można by z *Merchant Prince'a* zrobić grę na miarę naszych czasów. Tymczasem poprzestano głównie na przepakowaniu oryginalnej gry do nowego pudełka - sami przynieście, że to niewiele.

Dzięki wstępowi już wiecie, o co w tym wszyskim chodzi. I gdyby nie kilka "drobiazgów", mógłbym stwierdzić, że to bardzo dobra gra, w której zakończą się wszyscy miłośnicy komputerowego handlu. Sam zapewne pograłbym w nią dłużej (przypominając sobie czasy *Vermeera*), ale niestety, po *Merchant Prince* widać, że to gra z... poprzedniego stulecia (może nie?). Oczywiście jest to głównie kwestia grafiki oraz sposobu sterowania. Chiwali się wprawdzie, że MP chodzi w końcu pod Windows - dla dzisiejszych graczy to bardzo ważne. Jednak jest to jedno z niewielu usprawnień, które pojawiły się w ciągu wielu lat. Interfejs, który kiedyś wstarczał, teraz jest najzwyczajniej toporny. Do wielu istotnych danych trzeba się dokopaczać, a operacje, które wykonujemy, najczęściej nie są wcale łatwo dostępne. Wszystko to sprawia, że nie gra się zbyt przyjemnie i po prawdzie - przyjemność z grania będą czerpać



Action PLUS

Pismo z CD tylko 6,99 zł



Nowa forma

- recenzje
- zapowiedzi
- porady
- ciekawostki

PC

PSX

PS2

Gameboy Color

X-Box

Zwiększymy obciążenie.
Dźwignij 650 MB!



Pierwszy kontakt z RG2001 jest bardzo pozytywny. Mity autostart, łatwa, choć bardziej wolna instalacja (518 MB!), no i... encyklopedia. Uruchamia się z CD, choć gdy ktoś ma za dużo wolnego miejsca na twardym dysku, może ją zamontować na ladanych kilkuset MB. A czego w niej nie ma! Biografie (ograniczające się zresztą tylko do szych faktów - nie licząc na elaboratory o zawodnikach), zdjęcia tak zawodników, jak i stadionów. Jak na encyklopédie przystało, mamy w niej rezultaty wszystkich turniejów Rolanda Garrosa i... niestety niewiele ponadto. Żadnych filmów, z udzieleniem znajduje się tylko quiz. Ma on trzy stopnie trudności i z wielką przyjemnością mogę się pochwalić, że pomimo iż tennis nie jest moim ulubionym sportem, to pierwszego "seta" z komputerem wygrałem. I na tym skończym załatwiając temu, bo pytania zaczęły się powtarzać. Jednakże darowane-

Roland Garros 2001 jest niepozbawioną wadą, ale bardzo miłą grą arcade, akurat żeby usiąść, pogrąć pół godzinki i wrócić do lekcji.

mu qniowi w zęby się nie zgłada, wiec pastwić się nad encyklopedią już nie będę - dobrze, że jest.

Nie samymi informacjami człowiek żyje, są takie chwile w życiu mężczyzny, że sam chętnie by zdobył puchar Garrosa. Z takim też zamiarem myślim o tematem grę, szybko zauważylem klawiszologię i do boju! Muszę powiedzieć, że ostatnią odśloną RG, w której grałem, była ta z 1999 roku. Pierwszy rzut oka - grafika się nieco poprawiła, tekstury na kortach są bardziej ładne i "fotorealistyczne" (ale brakuje mi na przykład tego unoszącego się kurzu po odbiciu piłki), gorzej natomiast przedstawiają się gracze i wyraźnie



nie pozwala: ćwiczenie serwów. Baaardzo śmieśne, gratulacje, panowie z Cryo! Po zabawie z maszynką wystrzelującą piłki czas spotkać się z jakimś bardziej zwawym przeciwnikiem. Gdy zobaczymy na CD encyklopédie, pomyślałem, że w grze będę mógł zagrać w roli tych sław. Daremne nadzieje, ponieważ tak się składa, że nie ma tu ani jednego prawdziwego nazwiska. Z poczatku pomyślałem, że to ja jestem laikiem i nikogo takiego jak Marco Marconi nie znam. Encyklopedia jednak też nie podaje żadnych o nim informacji. Tak czy inaczej, irugim po treningu trybem jest pojedynki mecz. Można wybrać liczbę setów, podając rakietę (które różnią się, chyba tylko tym, jak n kierunkiem sterujemy po emi podczas ich używania) korty ograniczony (po angielsku nazywany clay, gmina ja też nie rozumiem), trawiasto-wimbleński (moi ulubieni i najlepiej wygląda) i "plastikowy". Niestety brak etonowego, który był w RG99. Fizyka ry na poszczególnych kortach różni się tak niewielkim stopniu, że w ogóle nie determinuje zauważalnie rozgrywki. Kolejnym mało realistycznym elementem na kortach jest siatka. Jakoś nie przypomina siatki, a bardziej coś pomiędzy twardą gumą a betonową ścianą - i nie mówię tylko o wyglądzie.



Ostatnim trybem jest oczywiście turniej. Na szczęście nie tylko w ramach Rolanda Garrosa, ale również Wimbledona i Australian Cup. Wygrana poza zobaczeniem dennej cut, scenki (kamera krąży wokół gościa z pucharem, też mi atrakcja) daje również dostęp do nowych kortów i graczy. Niestety po kolejnym uruchomieniu gry straciłem tę możliwość - prawdopodobnie zwinny program. Skoro mowa o stabilności, to panowie z Cryo tutaj się również nie popisali. Gra "wywaliła" się parę razy, czasami działały się dziwne rzeczy z obrazem...

Póki co koncentrowałem się głównie na wadach RG2001 - można by pomyśleć, że gra ma same negatywne strony, tak że na szczęście nie jest. Chyba najprzyjem-

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Cryo Interactive

Dystrybutor:

CD-Projekt, tel. (022) 519 69 00

Internet:

<http://www.rolandgarros.org/>

Wymagania:

P266, 64 MB,

Win 9x, DirectX

Akcelerator:

Konieczny

Ocena:
6+

Plusy:

- Sterowanie
- Czasem komputer oszuksuje
- Troche spóźniona grafika
- Realizm
- Małe zróżnicowane umiejętności
- Małe możliwości konfiguracji

Minusy:

- W sumie fajnie się gra
- Jedyna gra z tenisem w roli głównej
- Dobre udźialekowanie
- Encyklopedia



- największa baza
RECENZJI

- najświeższe
ZAPOWIEDZI



- gorące **NOWINKI**

z Polski i świata

- tony **TIPS & TRICKS**

- najobszerniejsze
SOLUCJE i PORADNIKI

- codzienny **UPDATE**

- najwięcej **KONKURSÓW**

wyłączny patron
internetowy **XGra serii**

Quintus Arena Juniors

sponsor serwisu
FUJITSU SIEMENS COMPUTERS

INTRUDER

THE STING!



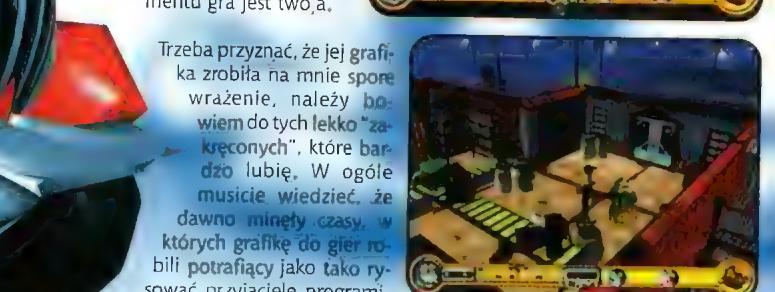
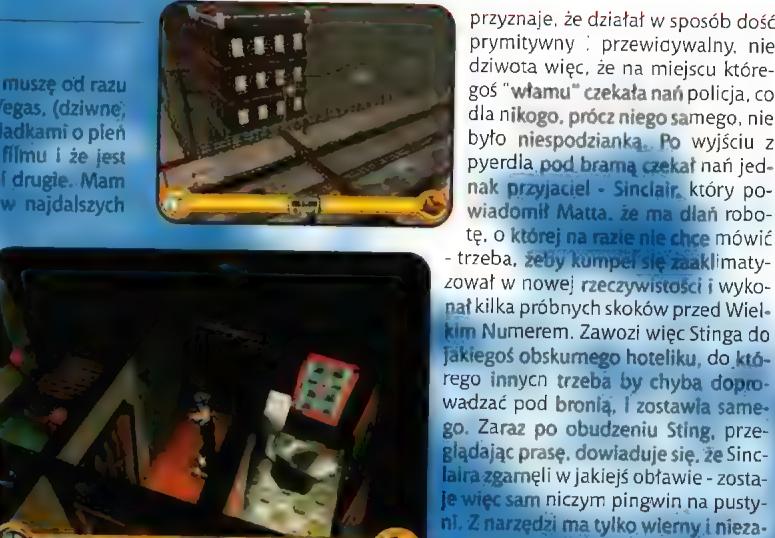
"Sting" znaczy po angielsku "żądło", ale w slangu amerykańskim to "skok", "numer" - i oczywiście nasi przekładacze, gdy tylko pojawił się na polskich ekranach znakomity film z Paulem Newmancem i Robertem Redfordem, musieli z kretyńską dosłownością przetłumaczyć tytuł na "Żądło". Film opowiada nam historię dwóch drobnych amerykańskich oszustów z lat dwudziestych, którzy mierzając śmierć przyjaciela, postanowili "skubnąć" wielkiego gangstera i "trafić go" na milion dolców. Wszyscy krytycy zgodnie zachwycali się znakomitą reżyserią i pomysłowością scenarzysty, a przecież pomysł kuleje jak piłkarz, który udaje, że mu potamano genitalia. Takie mobilizacja księycowej braci nie mogła przecie zostać niezauważona, i gdyby rzec odbyła się naprawdę, to w dziedzinie skoku gangster miałby dokładne informacje: kto, gdzie i ile forsy wziął z podziału... a potem wszystko byłoby kwestią czasu. Nie lubię, jak się kogoś ogłasza geniuszem, zakładając, że ja, szary widz filmowy, muszę koniecznie być idiotą wierzącym we wszystkie brednie, jakie usłyszuję mi wciąż rozsypanie. Wielu... gry komputerowe są (nie wszystkie co prawda) znacznie bardziej zwarte logicznie.

El General Magnifico

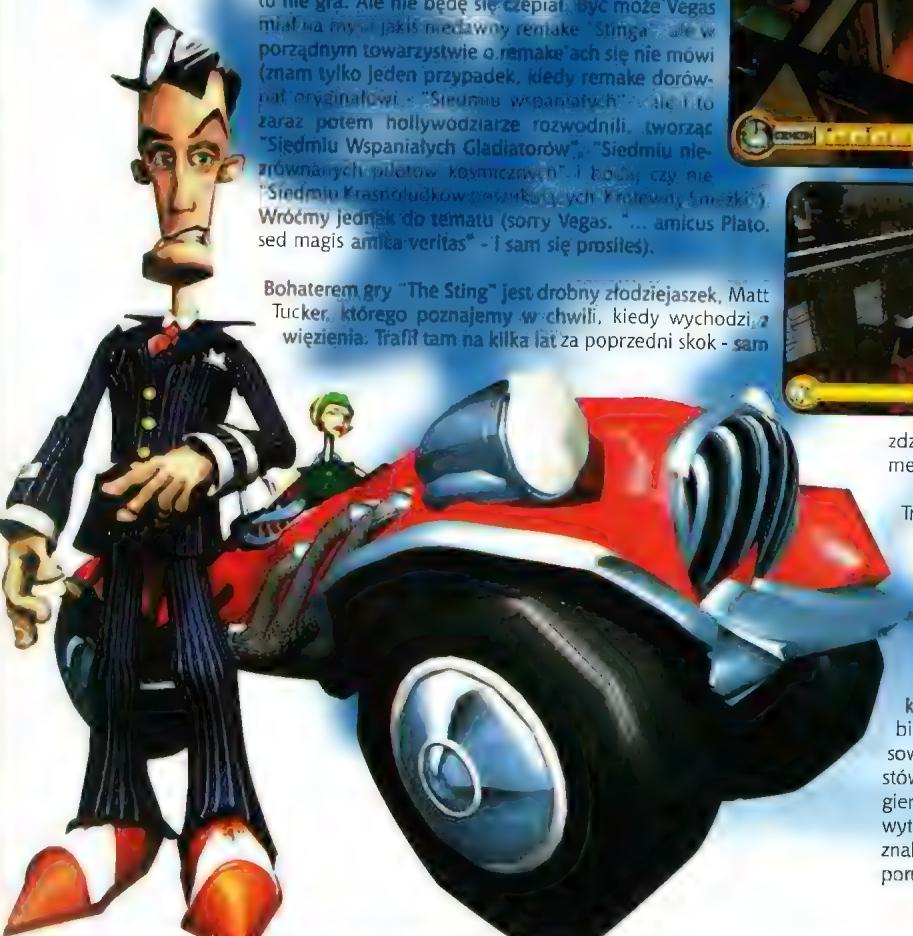
Zaczynając recenzję z pełnej wersji gry "Sting", muszę od razu zaszczerk, że mój znakomity redakcyjny kolega, Vegas, (dziwnie, nie znam bliżej) dwa razy palnął jak gajowy pośladkami o pień dębu, prosząc, że gra powstaje na kanwie niedawnego filmu i że jest niejako jego kontynuacją. Nie jest prawdą ani jedno, ani drugie. Mam silne podejrzenia, że Vegasa nie było jeszcze choćby w najdalszych planach jego rodziców, kiedy film wszedł na ekran (1972), a jego akcje twórcy umieściły w latach trzydziestych. Gra "The Sting" swoją poetyką nawiązuje zaś do lat pięćdziesiątych. Co prawda, można żywić podejrzenia, że nie są to "te" lata pięćdziesiąte, o których myślimy (otwierający grę sterowiec napędzany parą, czy dziwaczny komputer w wynajętym mieszkaniu Stinga od razu nasuwają kilka wątpliwości), więc coś mi tu nie gra. Ale nie będę się czepiał, być może Vegas miał na myśl jakiś niedawny remake "Stinga", ale w porządnym towarzystwie o remake'ach się nie mówi (znam tylko jeden przypadek, kiedy remake dorównał oryginalowi, "Siedmiu Wspaniałych", ale to zaraz potem hollywoodzkie rozwodnili, tworząc "Siedmiu Wspaniałych Gladiatorów", "Siedmiu niezrównanych pilotów kosmicznych" i taka, czy nie "Siedmiu Krasnoludków przeklętych królewskimi śnieżkami"). Wróćmy jednak do tematu (sorry Vegas, "... amicus Plato, sed magis amica veritas" - i sam się proszę).

Bohaterem gry "The Sting" jest drobny złodziejaszek, Matt Tucker, którego poznajemy w chwili, kiedy wychodzi z więzienia. Trafił tam na kilka lat za poprzedni skok - sam

przynosi, że działał w sposób dość prymitywny: przewidywalny, nie dzwota więc, że na miejscu któregoś "włamu" czekała nań policja, co dla nikogo, prócz niego samego, nie było niespodzianką. Po wyjściu z pyerda pod bramą czekała nań jednak przyjaciel - Sinclair, który powiadomił Matta, że ma dlań robotę, o której na razie nie chce mówić - trzeba, żeby kumpel się zaaklimatyzował w nowej rzeczywistości i wykonał kilka próbnych skoków przed Wielkim Numerem. Zawozi więc Stinga do jakiegoś obskurnego hoteliku, do którego innym trzeba by chyba doprowadzać pod bronią, i zostawia samego. Zaraz po obudzeniu Sting, przeglądając prasę, dowiaduje się, że Sinclair zgarnęli w jakiejś obławie - zostaje więc sam niczym pingwin na pustyni. Z narzędzi ma tylko wierny i niezawodny tom, ale niewiele nim można



Trzeba przyznać, że jej grafika zrobiła na mnie spore wrażenie, należy bowiem do tych lekko "zakreślonych", które bardzo lubię. W ogóle musicie wiedzieć, że dawno minęły czasy, w których grafikę do gier robiili potrafiący jako tako rysować przyjaciele programistów - teraz graficzną oprawą gier zajmują się asy nad asami, którzy mogliby zawstydzić grafików z wytwórni filmowych. "The Sting" ma grafikę w pełni trójwymiarową i znakomicie przemyślany system interakcji bohatera z otoczeniem. Matt porusza się wszędzie z wdziękiem i bez wysiłku, nie tylko on zresztą -



wszystkie postaci poruszają się tak, jakby nieco zwariowane otoczenie było ich otoczeniem naturalnym. Bardzo zabawne rzeczy robi Matt, gdy s'ę go choć na chwilę zostawi samego. Trzeba też stwierdzić, że na użytku gry twórcy stworzyli bardzo rozległą, wielopoziomową przestrzeń wielkiego miasta. W dodatku miasto owo żyje w własnym życiu - po ulicach iążą, przedchodnie, policjanci, listonosze i zwykli gapie, a także psy. Dopóki nasz bohater zachowuje się poprawnie, oni traktują go obojętnie. Sytuacja się zmienia, kiedy bohater zabiera się do roboty - wtedy może być różnie - na przykład ktoś może zadzwonić na policję z doniesieniem o podejrzanych ruchach na jakiejś posesji.

Matt Tucker ujął moje serce nie tylko "niezłożoną" fryzurą, ale i nieco zgryźliwym poczuciem humoru (dokładnie takim, jakim popisywał się tandem Newman/Redford). Mały mu się wielki skok, ale do tego trzeba - jak to zgrabnie nazywa Napoleon - po pierwsze pieniądze, po drugie, pieniądze i po trzecie, i najważniejsze, pieniądze. Matt zaczyna zaś od 15 dolarów w kieszeni - rozpaczały brak kaszy będzie tym, co na początku sprawi ci największe nudności. Ciepko

bliź zbliżenie i gdybyś się uparł, to dasz radę polić Mattowi włosy na głowie. Gra jest w tym podobna do słynnego



"Thiefa", że istotna jest umiejętności takiego dokonania kradzieży, by okradziony nie zorientował się za szybko - trzeba ci więc cierpliwie obserwować obiekt,

zwrócić uwagę na czas, w jakim pojawiają się, np., strażnicy i postarać się odkryć pewna reguły armoń w ich wędrówkach. Kilogram mózgu więcej tu jest warty od gry akcji.

Problem zaczyna się w momencie, gdy zwerbujesz zespół i zdobędziesz samochód do ucieczki. Potem następuje faza szczegółowego planowania skoku. Cały zespół powinien pracować niczym palce jednej dłoń. Każdy ruch możesz zarejestrować kamerą, a potem spokojnie odtworzyć i przejrzeć całą akcję, by sam siebie z poczciwem cmoknąć w czółko albo się w nie palnąć ze złością. Możesz też wprowadzić poprawki do planu - co w istocie oznacza, że tak naprawdę nie może ci się nie udać. W sumie zmniejsza to emocje towarzyszące grze - wszystko sprawdza się do odtwarzania filmu i sprawdzania, "co poszło nie tak" i "dlaczego wpadłem".

Oddzielne słowa pochwały należą się za oprawę muzyczną. Od pierwszych fraz wzięła mnie w niewoli - jest równie stylowa jak ragtime' Scotta Joplinia i znakomicie podkreśla intrugę gry - jest leniwa jak wygrzewający się na dachu kot w momentach, kiedy Matt ląduje sobie wolno po mieście, ale robi się niepokojąca i niespokojna, gdy Matt przystępuje do działań konkretych. A już sam "włam" to synkopowa esencja strachu i podniecenia. Rzadko się zdarza, by tak znakomicie dobrano muzykę do intragi gry. Jeszcze lepiej dobrano głosy aktorów, którzy niemal wszyscy mówią slangu (znakującym natychmiast przy kontaktach z osobą spoza "środowiska"). Ten element gry opracowano niezwykle starannie i zrobił na mnie duże wrażenie.

PS Czy ktoś zauważył mój apel do oryginalnej wersji Day of Tentacle?

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producenci: JoyWoo
Dystrybutor: CD Projekt Tel. (022) 818 69 00
Internet: www.cdprojekt.com.pl
Wymagania: Pli 300, Win 95/98/2000/ME, karta graficzna 16MB RAM, 64 MB RAM
Akcelerator: koniecznie

Plusy: • piękna grafika
 • świetnie dobrana muzyka
 • stosunkowo prosty interfejs
 • niespotykana łatwość zachowania NPC-ów

Minusy: • wbrew pozorom istnieje możliwość wprowadzania poprawek do planu, co w zasadzie j. muje gry sporo emocji



Rekruciel

Trwa nabór do
Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś
wystärzająco dobrze?

Myślisz, że potrzebujemy
takich jak Ty?

Jesteś tego wart?
Zaciagnij się i odle!

W V-Sieci znajdziesz

- podsystem RPG
- podsystem gier komputerowych
- sklep internetowy
- galerie
- konkursy, nagrody

- aktualizacja co godzinę
- interaktywność do boku
- niespotykane rozwiązania
- pełna swoboda wypowiedzi

► najszybszy rzut gier
 i najlepsze ceny tylko dla żołnierzy Valkirii



► Dołącz do najbardziej aktywnej społeczności graczy!

login

OPERATION FLASHPOINT™ COLD WAR CRISIS

Na Operation Flashpoint czekaliśmy od kilku ładnych miesięcy. Tworzona przez naszych południowych sąsiadów gierka miała być wspaniałym symulatorem prawie współczesnego pola walki. I stało się. OF stoi już na półkach w europejskich sklepach. Okazało się, że nie jest to symulator w pełnym tego słowa znaczeniu, ale miewało brakujące, aby tak się stało. Prawdopodobnie za parę miesięcy, wraz z ukazaniem się wersji amerykańskiej, Operation Flashpoint będzie pozbawiony wielu błędów występujących w wersji europejskiej, a chcieliśmy, w jaki powinniśmy wręcz słowo symulator, stanie się jeszcze lepszy.

beerman

W gresie, którą zaraz uczynię, ale nie jestem w stanie ją opisać. W chwilę gdy zaczynamy grać, jest już zapewne po sprawie. Jednak teraz mam do czynienia z dziwną sytuacją. Jak inaczej można nazwać fakt, że wersja europejska tak oczekiwanej gry ukazuje się kilka miesięcy przed wersją amerykańską? Chyba powinniśmy czuć się dumni, że jako obywatele Starego Świata dokonujemy zbiorowego beta testu produktu, który na rynku Nowego Świata ukazać się już bez pośnienia? Hm. Kilka miesięcy różnicy wystarczy, aby gracze wyrazili



Jeśli wybieramy grę w trybie kampanii, zaczynamy jako rekrut szkolony w obozie NATO. Wszystko jest pięknie – praktyka na strzelnicach, biegi z przeszkodami, pomówianie za jakąś niesubordynację. Nagle bum – i sielanka się kończy, a ty jako część oddziału piechoty idziesz gdzieś dokąd ci każą, i robisz, co każą. Próbujesz trzymać swojego oddziału, strzelasz do prawie niewidocznych w oddali sylwetek przeciwnika. Czujesz się bezsilny, wystraszony i zdesorientowany. Nic dziwnego, chyla każdy rekrut czubu się podobnie, gdyby go wrzucić w

swój opinię na temat Operation Flashpoint, a autorzy gry wzwaszą je pod uwagę, ulepszyl produkty tak, aby zadowolić głupta amerykańskich odbiorców. Przyznacie chyba rằng, że takie podejście jest dziwne. Można mieć tylko nadzieję, że nie stanie się coś normalnego, tak jak wypuszczenie nie-dokonczonych gier, a następnie tworzenie selektywnych poprawek do nich.

“W zasadzie grze nie brakuje niczego, zresztą już w kilka dni po premierze Operation Flashpoint stał się przebojem w całej Europie”

Gdzie ten facet zgubił twarz? Czy ktoś ją widział?



Mody do gry

Wielkość bezwzględna gier można najłatwiej poznac po liczbie tworzonych spontanicznie modów. Już w kilka dni po europejskiej premierze OpF jej fani zabrały się do roboty.

Poniżej prezentujemy kilka, naszym zdaniem, najciekawszych. Uwaga: nie wszystkie z opisanych na pewno się ukazały, taki jednak już los modów...

Real War

Real War to raczej kampania, usprawnienia zaś, wszystkie pod kątem maksymalnego ujęcia sygnowania rozgrywki, przychodzą jak gdyby przy okazji. Tak się bowiem dziwnie skojarzyło, że ludzi, którzy siedzą nad Real War, kreci tylko to, co daje kompletnie złudzenie autentyczności. Możemy więc spodziewać się odpowiedniego zasięgu broni (MP5 z tłumikiem w zadaniach snajperskich w rzeczywistości sprawdza się słabo...), ich siły, wreszcie nawet wagę i jej wpływ na naszą jednoosobową armię, co sprawi, że nasz uzbrojony w M60 w rękach i LAW-em (jednorazowego użytku!) na plecach heros będzie ledwie się toczyć, nie zaś, jak dotąd, robić sobie 15-kilometrowe marszobiegi bez żadnego wpływu na późniejsze akcje. Podobnie zmodyfikowany ma być sprzęt. I tak np. smigłowce posiadają będą system wczesnego ostrzegania.

Wróćmy jednak do proponowanej przez nich kampanii – rozgrywać się ma w 2 lata po tej ukończonej w ramach podstawni i składać z 20 misji połączonych fabułą i... hasłem „nisi si no one” (many nadzieje, że obejdzie się bez szarżek...).



Niszczyciele czołgów. Niestety, tylko wyglądają dobrze... BAARDZO dobrze.

moduł regularnego konfliktu zbrojnego. Napięcie jest autentycznie odczuwalne, a to za sprawą sposobu, w jaki skonstruowano misje. Bywa tak, że skojarzy się z powodu. Nudzisz się wraz z kolegami z oddziału, wynikającym niezobowiązującym uwagi jednolite ciężarowe przeprawy spokojną okolicą. Nagle, nie zdążąc skojarzyć się z żadnym, słychać strzał. Ludzie zaczynają padacząc i szukając miejsca, gdzie mogą się ukryć. To Twoja szansa, możesz zatoczyć bohaterem i uratować życie kilku kumpli. Możesz też schować się w bezpieczne miejsce i poczekać, aż ktoś innego rozwiąże problem.

Drużynowe rozwiązanie jest oczywiście bezpieczne, ale nie o to w grze chodzi. Wczesniej (czy później) i tak będziesz musiał stawić czoło przeciwnikowi, a to wymaga wprawy. W przeciwieństwie do większości produktych gier tutaj nie stajesz z przeciwnikiem twarzą w twarz. Zazwyczaj celujesz w obległe rozbitymi gazów wylotowych z bronią przeciwnika. Gdy strzelasz, oznajmiasz swoją pozycję wrogom, a ci połatują to wykorzystując. Dlatego lubiąm taktykę rozbijającego kampAllan, czyli przyczęstowanie się w osłoniętym z reich stron miejscu i likwidowanie zbliżających się przeciwników, rzadko się sprawdza. Trzeba cały czas się ruszać, rymując nisko z ziemią, szukając osłony – chyba że chcesz zgamać. Ogólnie rzecz biorąc, metoda Rambo – atak z pięciu na gębie – nie sprawdza się w tej grze. I bardziej obojętna. Inną taktyką asekuracyjnych graczy, czyli oddalenie się od właściwej zadamy i korzystanie z kanałów snajperskiego, w Operation Flashpoint nie sprawdza się z bardziej prostego powodu – snajperka to sprzęt, który podczas gry widzimy bardzo rzadko.

Operation Vietnam

Cel: przeżyć do 10 maja '68 – wymowne, prawda? Ten bardzo bliski Amerykanom mod ma dać graczom szansę wzięcia udziału w tym, co dotąd mogliśmy oglądać jedynie na ekranach telewizorów (o grach w stylu Vietnam nie mówią, bo naprawdę nie warto...). Wilgoźna (deszcze padają...) dżungla, booby-traps, niewidzialny VietCong. Autorzy szczytają się dokładnym odwzorowaniem terenów walk, modeli broni (np. chiński kalasz), uwzględnieniem systemu podziemnych tuneli. Warto też wreszcie podkreślić wierność historyczną rozgrywanych zdarzeń – wydarzenia stanowiące osnowę akcji to dokładnie te, o których pisali w swych pamiętnikach walczący tam żołnierze amerykańscy. Czyżbyśmy rzeczywiście mieli poznąć, co znaczy “być tam wtedy...”?



Invasion 1944

Tym razem cofamy się do czasów “tournée” Hitlera po Europie. Tematem Invasion 1944 są, jak łatwo się domyślić, walki US Army vs Wehrmacht, “amerykańska agresja na Weterland” – od lądowania w Normandii po Monte Cassino. Podobnie jak w OpFlash, możliwe będzie korzystanie z ciężkiego sprzętu (czołgi, samoloty), dochodzi jednak również obsługa artylerii. Naturalnie pojawi się cały arsenał odpowiedniej dla okresu broni, z MG42 i Flammenwerferem na czele.

Jak już wspomniałem na początku, Operation Flashpoint symuluje nie tylko walkę piechoty. Żołnierze mogą używać czołgów, dlapow, transporterów pancernych, aby szybko i bezpiecznie poruszać się po terenie akcji. Trzymając się tego schematu (tzn. armii jako zintegrowanej maszyny wojennej), Operation Flashpoint pozwala wcielić się nie tylko w rolegę zwykłego żołnierza. Będziesz sabotażystą, działać będziesz za liniami wroga, pilotem samolotów, dowódcą czołgu, a nawet pilotem słynnej “latającej swini” – Alfa Thunderbolt. Oczywiście mimo się w odpowiedni sposób wpłocione w przebieg kampanii. Przykładowo – w jednej z nich jako sabotażysti musimy zniszczyć stanowiska artylerii przeciwności, a już w następnej przeprowadzamy potajemny atak snajperów (przy którym brakuje tylko muzyki Wagnera w tle).

Oto, co znaczy spojrzeć smierci prosto w twarz.



EDGE OF CHAOS INDEPENDENCE WAR 2

Niewiele gier może się pochwalić oprawą graficzną, której oglądanie kończy się śmiertkiem.
Niewiele gier posiada intro, które potrafię do głębi poruszyć oglądających. Niewiele ma fabułę mogącą spokojnie konkurować z bardzo dobrymi książkami. Niewiele wreszcie próbuje połączyć w złotym łączniku – nikt o nic zawsze nie daje.
Zapomniane wzory, będące jednak niesłyszą powadem wielu głębokich westchnień. A ile gier może pochwalić się tymi wszystkimi cechami naraz? Wydany niespełna trzy lata temu I-War mógł, ale przecież niewiele gier można

rozważyć przedmiotem.

Allor

To była gra! I nadal zresztą jest, bo mimo braku wsparcia dla akceleratorów (przynajmniej w pierwotnie wydanej w Europie wersji – bo wydana później wersja na USA miała już zaimplementowany support dla 3DFx, a i do wersji europejskiej przygotowano odpowiedniego patcha) spokojnie wygrywała z praktycznie wszystkimi obecnymi wtedy na rynku symulatorami kosmicznymi. Była zresztą pierwszą od długiego czasu grą mogącą z całkowicie czystym sumieniem nosić tytuł "kosmicznego symulatora". A to dlatego, że te wszystkie TIE Fighters, X-Wingi, Wing Commandery czy Descenty: Freespace z symulacją lotu w kosmosie nie miały praktycznego współnego – po niby w jakimś kosmosie istnieje sobie powietrze hamujące myśliwce po wyłączeniu silników? Owszem, trzeba je uwzględnić, ale przy walce zwykłych samolotów, w kosmosie zaś panuje przecież, wprawdzie bardziej lub mniej daskonna, ale jednak przynajmniej niby różnica niewielka, ale w praktyce niemal całkowicie zmienia sposób prowadzenia walki! A że na lepszy, rządząc chyba nie muszę – lego się zresztą słowami opisać nie da, tego trzeba było na własnej skórze doświadczyć.

Edge of Chaos wydany został na dwóch płytach CD (niby krok w przód w porównaniu do trzyplityowej jedynki, ale – poza innym – wszystko jest lepsze!), jednak zmienić je w napędzie musimy tylko raz, przy instalacji

Ludzie



Problem jednak w tym, że Partite Systems, autorzy gry, byli niemal zupełnie nieznaną i gra nie miała praktycznie swego wypływu na szersze wody. I na miarę się zdaly entuzjastyczne recenzje – choć gra dorobiła się całkiem sporej wersji fanów, pozycji potencjalnych zagrożeń nie zdomlała. Na wczesnych fanów było jednak

nielotnie, że zatrzymały się za tworzenie sequełu. I choćż nieprzypadknie

o klasyczny tryb rozgrywki i nowy tryb sami się

jakże do zagorzanych zwolenników I-Wara

(zaliczam) wystawioną była

na rynek pró-

by, w końcu

oraz kiedy nie

dobiegło końca. Najpierw, parę tygodni temu

pojawiło się bardzo dobrze dekor, a obecnie

trafiła do nas wersja pełna. Świecka wersja

pełna Edge of Chaos jest bowiem wszyskim

W czasie gry interesuje nas już tylko CD numer dwa – plus za sezonowe podzielenie dany. Ale pozywisko nie ostatek. Przy uruchamianiu gry mamy bowiem szansę obejrzenia filmu wprowadzającego. Długiego i niezbyt, choć, co zatem muszę w tym miejscu przyznać, do mitycznej pierwszej linii umi niestety brakuje. Nie tu skala i nie ten rozmiar. Ale ciężko to uznać za wadę, bo też i ciężko przecież z osobistej tragedii małego chłopca stworzyć dźwięk mogące się równać wielkiej kosmicznej biuwię, w której ginie ostatni z bohaterów Wspolnoty!

Zresztą Jefferson Clay pojawia się, choć nie jako istota z krwi i kości, także i w mitze do dwójki. A i w grze odgrywa wcale nie mniejszą rolę



zresztą w zero wymiarowej akcji, kiedy to wcielamy się w postać młodego Johnstona próbującego ułożyć sobie jakieś życie w świecie, w którym jego jedyna bratnią duszą stało się nagle niezbyt duże pudełko z komputerem przechowującym osobowość starego (bo akcja dwójki zresztą została w jakieś sto lat po wydarzeniach jedynki!) bohatera. Zresztą zresztą uczciwie przyznać, że przez pierwszych parę chwil biarem w Edge of Chaos już do końca będzie się kontrolowało poczynać młodocianego pirata, co po "mitku" odmiennym klimacie I-Wara (czyli by mój odpór nadal). Na szczęście po zaliczeniu kursu wprowadzającego młody Carl ląduje w więzieniu, z którego po piętnastu latach "wychodzi" (spółek wyjścia możecie podziwiać w demie, które właśnie w tym momencie się rozpoczyna). I na dobrej sprawie dopiero w tym momencie rozpoczyna się gra, a gracz ma okazję zająć kolejny w uroku życia kosmicznego pirata.

Przypomnijmy chyba, że utożsamiana z piractwem i handlem (o którym mowa, iż oddana) niezbyt przypomina żywot oficera Floty, jaki wiedliśmy w czasie pierwszej. Ale prawde powiedziawszy, do wolności można bardziej szybko przyzyczać. Zresztą ciężko sobie raczej wyobrazić pirata, któremu ktoś czas mówić, gdzie ma lecieć i kogo ograniczać, zresztą piraci sami wybierają swoje cele! Jeśli jednak ktoś w tym momencie po myślał sobie, że oto opatrzony wspaniałą historią Independence War wyewoluował w kierunku pozbawionego głębokiej fabuły symulatora kosmicznego pirata, jest na szczęście w błędzie. Fabuła jest bowiem tutaj równie ważna, a przy tym jeszcze bardziej pogmatwana. Tyle tylko, że pomiędzy zadaniami, które trzeba wykonać, mamy wolną rękę i możemy bez najmniejszych utrudnień zająć się zdobywaniem towarów na wymianę. Bez czego zresztą zbyt daleko nie zajdziemy (czy raczej "nie zależymy"), bo przecież jedynym pewnym sposobem pozbierania swojej jednostki jest kupowanie nowych gadżetów, aby co dostać, trzeba samemu coś zaofiarować w zamian.

To także można uznać za swego rodzaju nowość, bo I-War, mimo iż od czasu do czasu dawał nam szansę poznania smaku walki w grupie, to jednak były to przypadki raczej sporadyczne, a w dodatku nie miałyśmy nad swoimi pomocnikami prawie żadnej kontroli. W Edge of Chaos nie dość, że bardzo szybko dorabiamy się dwóch myśliwców – wieżyczek (przykumowane do kadłuba) robią za niezależne stanowiska ogniowe, a po odłączeniu stają się zwrotnymi myśliwczami, które na długim czasie są nieodłącznymi towarzyszami w walce, to jeszcze na całym spuście misji dostajemy (czasowo) dodatkowych pomocników! I to słuchających naszych rozkazów! Fakt, że zbyt wielu możliwości nie mamy (atakuj, broń, miedź, dokończ tutajże zastan), ale w praktyce w zupełności to wystarcza. Na skomplikowane operacje taktyczne w ogniu walki i tak nie ma przecież czasu...

A sama walka – cóż, jest bez dwóch zdań tym, co tygrysy lubią najbardziej. Zwłaszcza gdy uzupełniona jest wspaniałą oprawą graficzną, superrealistyczne dźwięki (czyli brzmiące bardzo sugestywnie, bo przecież o realistycznych futurystycznych broni raczej ciężej się autorytatywnie wypowiadając), zasoby czasu mające miejsce w kosmosie, a nie w powietrzu, jest świetnie! Boski! Niezapomniane! Nawet gdyby nie było całego tego handlu, upgrade'ów statku czy nawet intruzyjnej historii, walka wystarczyłaby, żeby obok Edge of Chaos zadebiutował kolejnych symulatorów nie mógł przejść obojętnie! A przecież walka jest tylko jednym z kawałków tej wspaniałej układanki! I choć trudno nie zauważyci, że jest to jeden z najważniejszych elementów (bo bez walki praktycznie nigdzie się nie zajdzie, wszak nie dla pacjistów profesja



kosmicznego pirata), to jednak o wielkości gry świadczy suma jej części składowych. Ale na szczęście można się w nią pobawić bez całej tej fabularnej otoczyki – wystarczy wejść w Instant Action i zmierzyć się z kolejnymi horadami wrogów. Prymitywne? Oczywiście! Ale ile przy tym frajdy!

Zaś co do wielkości, skoro już przy niej jesteśmy pozwolę sobie napisać parę zdan o przedstawionym w Edge of Chaos świecie. Po pierwsze, w oczy rzuca się po wejściu na mapę jego wielkość. Nie może się wprawdzie równać ze wspomnianymi już wcześniej Pierwszymi Kontaktami, ale jak na kosmiczny symulator, w którym główny naciśk położono, jakby nie było na walkę,

Tym oto sposobem dotarliśmy do dwóch, chyba najwspanialszych, cech nowego I-Wara: handlu i możliwości swobodnego użbrajania swojego statku w przoróżne zdobycze techniki. Obie dość ścisłe się łączą, dając graczyowi poczucie spokoju swobody, jeszcze pełniejszej iluzji samodzielnego wpływania na własny los. I to pomimo faktu, że handel ograniczony jest tu jedynie do wymiany barterowych (towar za towar), przez co lepiej go nawet nie próbować porównywać do modelu znanego z First Encounters (dynamiczna ekonomia), jednak ciężko to uznać za wadę, bo przecież handel szanujący się pirat zająłby się dobrowolnie "normalnym handlem". Zaś jako sposób na zdobywanie nowego uzbrojenia, silników czy innych niezbędnych do przejęcia systemów statku, taki uproszczony barter sprawdza się znakomicie.

Handel nie jest jednak wcale jedynym sposobem na polepszenie się w walce. Po wykonaniu niektórych zadań otrzymujemy również w nagrodę milutki gadżetki, nie mówiąc o zdarzających się od czasu do czasu darmowych dobrobeniach (np. niezbędne do wykonania zadania rakiet, których w dodatku nie musimy po jego zakończeniu zrzucić) tudzież przydzielanych nam skrzydłowych, co jest po prostu ogromny! Dwa sekundy z okiem szesnastoma systemami gwiazdnymi to tylko wierzchołek góry lodowej

– i to wierzę.



Nawet gdyby nie było całego tego handlu, upgrade'ów statku czy nawet intrużującej historii, walka wystarczyłaby, żeby obok Edge of Chaos żaden fan kosmicznych symulatorów nie mógł przejść obojętnie!

Zresztą wyraz "około" nie znalazły się tu poza przypadek, bo nie dam się przekonać, że dalsza część gry nie domaga się przypadek. I mimo, że odczuczenia znacznie ulegają - istotnie. Obyczaj jest w tym świecie praktycznie pewne! Wracając jednak do systemów i wierzących gospodarów, mimo, że w każdym z nich znajduje się dodatkowo po silek planeta, kilkanaście statków i niezliczona liczba statków, klebiących się przy punktach Lagrange'a i tylko przez nie można się nienajmniej przenieść między odległymi planetami czy gwiazdami! bo w świecie i-War podróże nadpuszczalne można odbywać tylko pomiędzy siedem okiemionymi miejscami, właśnie punktami Lagrange'a! Ten świat żyje, a my jesteśmy tylko jednym z jego małych trywialów!

Przynajmniej na początku, bo nie da się ukryć, że role stojącego z boku pirata dość szybko okazują się być czymś znaczącym, zdecie w większym, ale o fabule pozwoli sobie mimo wszystko nie pisać, bo jest o tyle dobrej i na tyle interesującej, że nasza sekretarka mogłaby mieć problemy z rozbijaniem nadusywanych przez "wzorczych inaczej" graczy bomb... A szkoda dziewczyny, zatem dalsze opowieści o fabule ograniczą jedynie do krótkiego "jaki wielka"! Także w znaczeniu "długa", bo przez tydzień gry wcale się nie zbliżyłem do końca - ale przy przedziesięciu wecale nie takich gęstkich misjach to raczej normalne! Fakt, że gryby kłos

Cykł Claya

Jefferson Clay jest jednym z najbardziej interesujących bohaterów współczesnej mitologii. Zgodnie z zachowanymi zapisami był pragmatycznym i niezwykle efektywnym, a przy tym niedocenianym, oficerem Floty Wspólnoty podczas pierwszej Wojny o Niepodległość. To, że stracił życie w czasie bitwy o Punkt Tolimana, wiadomość jest ponad wszelką wątpliwość, ale uczciwy historyk musi podać w wątpliwość dalszą część legendy.

Zgodnie z podaniami Indies osobowość Claya została w momencie jego śmierci zapisana w pamięci eksperymentalnego komputera biologicznego. Urządzenie to dostało się, wg legendy, w ręce korwety CNV 301, znanej obecnie jako sławny Dreadnaught. Okręt zmienił stronę w trakcie wojny - po tym, jak jego załoga na własne oczy zobaczyła zbrodnie popełniane przez Współnotę. Wiele okrętów i załóg przeszło na stronę Indies, Dreadnaught był jednym, który uczestniczył w niemal wszystkich ważnych walkach wojny o Niepodległość, stając w liczbie największych jej symboli. Miejsce Claya w legendzie może stanowić ewolucję wcześniejszego kultu pilota myśliwskiego, który został zasymilowany w momencie upadku Współnoty.



Tło historyczno-polityczne

Współnota

Niektóre, jak przyjmuje się, określają historię stworzoną przez ludzi zazdrości kosmosu. Era Współnoty rozpoczęła się w roku 2078 i trwała do 2272, czyli prawie dwa stulecia. Na początku wprowadzono jeden system rządów, by móc w skoordynowany sposób rozwijać kosmos i przyczyniać się do jego rozwoju. Jednak obecnie konarzący się do przed wojnykiem z korupcją i przekrojową inflacją, czy gospodarką stanowiło rozdroże. Na czele Współnoty stała demokratyczna i wyborcza prezydencja i jej najbliżsi współpracownicy, ale pod kątem tego czasu nawet obyczajowe kaczenie nie wystarczyły, by nieprzychylni skutecznie przeciągnąć korupcyjnej Służby Prawnej.

Dostatek do historycznych faktów istotnego temu gigantowi wydawało się być za małe. Jego 231 obecny prezydent, Harrison King, zdołał bowiem zająć pozycję polityczną w wale z rosnącymi w siłę Indies. Ostatnio on sam przewrócił Kinga i negocjuje się na usunięcie części Współnoty, zostającą po nim połączoną z nową Przymierzą. Jednak wojna jąowała jeszcze przez najbliższy rok.



Ruch Niepodległościowy

Pod koniec ery Współnoty mieszkańcy Systemów Centralnych, na których skupiał się Układ Słoneczny, Gwiazdy Bernarda i Alfa Centauri, stanowili prawie 70% ludzkiej populacji. To właśnie zbiorowiska ludu wymagały nieprzerwanych dostaw nowych surowców, aby utrzymać wysoki standard życia. Ich ludność przyczyniałaby się do ich mieszkańców, w szczególności, do mieszkańców, którzy mieli dość czasu, aby się skupić na gospodarstwie. Współnota rozpoczęła się na miejscach, z których mieszkańcy zaczęli coraz mocniej wystrzeliwać przeciwko temu wykroczeniu, mając do odrzutu się do Współnoty i stanowiącą w konsekwencji niezależność. W ciągu dziesięciu lat nie

podległociowy intrygał, aż w końcu partyzantki polscy prze-

krztaliły się w otwartą wojnę w roku 2261. Przykrością w momencie objęcia poczynkami ludów obywatelskich konarowania jednostek niezwykłych, jak na przykład Edmire Hayes, czy Colin McHale. Wraz z wojnami silnych ludów, które skupiły się na także posły - tacy jak osoby, jakich jak McHale, czy wszelkie, jakiego ostatniego utraty ruchu i możliwości stania się nowym jednosteką, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

zyskująły się na nowe przyjaciółki, jak Gagarin czy Bedard, po-

Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance

Jestem niemal w stu procentach przekonany, że niewielki odsetek naszych czytelników słyszał o Anne McCaffrey. Tymczasem jest ona za Wielką Wodą jedna z bardziej popularnych pisarek science fiction/fantasy, a największy chyba sukces osiągnęła trylogia zatytułowana "Freedom". W jej powieściach nasza planeta została opanowana przez rasę kosmitów Catteni, a ludzie stali się ich niewolnikami. Świety scenariusz na film lub grę nieprawdą? Dla identycznego jak widać miłośnika doszli panowie z Red Storm i tym oto sposobem otrzymaliśmy Freedom: First Resistance.

ELO

Abyła umiejscowiona wkrótce po ataku Catteni na Ziemię. Angeli Sanchez jest młoda kobieta, która należy do organizacji buntowników, którym marzy się odzyskanie swobody planety i przepędzenie Catteni. Problem w tym, iż agresorzy przetrzymują ludzi w getach. Angela ma zamiar uciec z niego i znaleźć kogoś, kto pomoże jej urzeczywistnić marzenia. Aby jednak gra nie była zbyt nudna autorzy scenariusza dorzucili jej do kompanii Leo, Jimmyego ego oraz Zareda.

Stworzony na podstawie książkowej trylogii Freedom: First Resistance jest najwyraźniej spóźniony o kilka lat. Archaiczna grafika, słaby dźwięk i muzyka, mierna interakcja.

Jak zawsze w takich przypadkach ekipa ma się wzajemnie uzupełniać, czym np. Leo jest urodzonym talentem, jeśli chodzi o elektronikę. W czasie inwazji udało mu się ukryć sporo sprzętu, który z pewnością przyda się podczas walki o wolność ziemian. Zupełnie innym charakterem jest Jimmy Unspelnia w zespole rola mieszkańców. Fabuła nie jest jak sami widzicie, zbyt atrakcyjna, rzekłbym na-



Czy tak powinny wyglądać postacie w grach w roku 2001?

wet, że również kiepskich historyjek w grach były już tysiące. Ale mniejsza o fabułę, gdyż nieraz już grywalność gry nadrabiała niedociągnięcia scenarystów.

Niestety nie tym razem. Według mnie w grze jest za dużo nudnego gadania, a za mało akcji. Nawet mi nie chodzi o liczbę interakcji z NPC, lecz o to, jakie one są. Nie mam pojęcia, kto pisał dialogi, lecz faktem jest, że nie są one w żadnym przypadku błyskotliwe. Rozmowy ciągną się jak guma do zucia, w zasadzie są to konwersacje o niczym. Często przez kilka minut gadaniem, a po rozmowie mieliem dziwne

wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo cię kawie jest laźnie po pustych ulicach miasta przeszłości, Angeli ze swoimi



przyjacielmi zwiedza m.in. szpital, fabrykę, studio telewizyjne czy magazyn. Wszystkie one mają jedną wspólną cechę – nie wyglądają zbyt zachęcająco. Z pożarów pustych ulic kryją jednak sporo niespodzianek - np. sekretory ruchu, czy zablokowane polem siłowym przejścia.

Co oznacza to, że gra jest trudna, czy wymaga od gracza myślenia. Większość twoich zadań ogranicza się do przełożenia jakiegoś dźwigni, ścisnięcia guzika czy odnalezienia karty magnetycznej do drzwi. Standardowe zadania dla weteranów wszelkiej maści TPS action/adventure i nic, nad czym warto by się było rozpieszczać. Zatem przejdźmy do tego, co interesuje większość graczy, czyli walki. Wybór broni, trzeba przyznać, nie jest kiepski. Można skorzystać z broni ręcznej, jak choćby kij baseballowy, lornetka, noż, albo też dalekosięgnącej typu karabiny lub pistolet, a także z granatów. W zasadzie znajdziesz także przedmioty przydatne do osiągnięcia uwagi przeciwników.

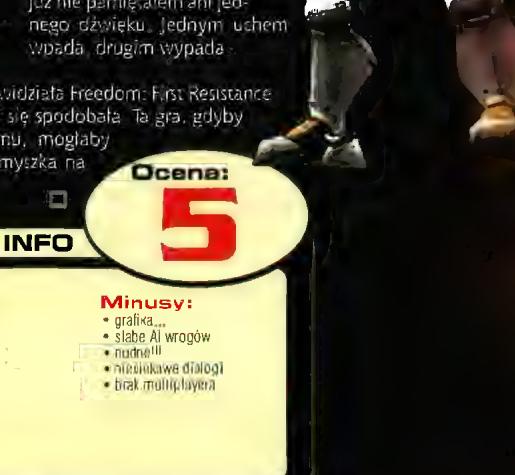
Wszystko, że tak duży wybór broni w niczym nie poprawia sumarycznego obrazu gry – w tym wypadku. Zmagania z przeciwnikami nie trzymają w napięciu z bardziej błahego powodu. Inteligencja komputerowych rywali jest mniej więcej taka jak paczka z marmoladą. Nie dość, że koszmarne walczenia, ani pochając się pod lufę, to jeszcze mają poważne kłopoty z przemieszczaniem się. Przechodząc z miejsca na miejsce, często blokuje się o przeszkody terenowe.

Przyjem: First Resistance prezentuje zwykły poziom gier sprzed trzech, a nawet jedu lat. Nie było to dla mnie wielką niespodzianką, gdyż już podczas instalacji wiele latem, że coś jest nie tak. Program bowiem wyciągał się, czy chcę, aby zainstalować... DirectX 6.0! Czy może mi ktoś przypomnieć, iż temu obowiązywał ten standard?

Może się łatwo domyślić po numerze DirectX, grafika też nie spełnia wymogów stawianych przed dzisiejszymi hitami. Generalnie jest to nie tak tragiczna, choć odpalić ją można w rozdzielczości 800 x 600 przy 16 kolorach. Kłopot jednak w tym, że wszystko to wygląda przyzwycziale z dużej odległości, a kiedy rozpoczynamy konwersację i kamera zatrzymuje się na rozmówce, to widok odryzu na monitorze lub powoduje u gracza chęć zwrotu na ostatniego położenia. Makabria, słuchajcie.

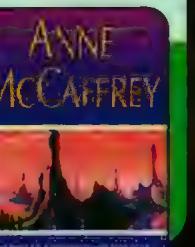


Nieco lepiej prezentują się tła, acz całkiem im równieź można zarzucić to i owo. Oto są małe szczegółowe, wszystkie utrzymane w ciemnych, stonowanych kolorach. Wiem, że tak ma wyglądać Ziemia po kataklizmie, ale tą są moim zdaniem ubogie i nieprzekonujące. Nie mogę się czepić jedynie filmiku początkowego oraz cut-scenek. Może nie są rewelacyjne, ale wybierają się na tle stabilnej grafiki. Nie dobrego nie mogę również napisać o dźwięku i muzyce. Ostatnio dźwiękowcy rozpieszczali graczy wspaniałymi podkłady głosami postaci, a tymczasem zdręczonego większość bohaterów Freedom: First Resistance wypowiadają swe kwestie głosz beznadziejnie! Mówią całkowicie bez przekonania, aż się chce spać od ich stucania. Muzyka ma najwyższą ambicję, zrównać poziom do reszty towarzystwa. Pięć minut po wyłączeniu gry już nie pamiętam ani jednego dźwięku. Jednym uchem wpada, drugim wypada.



Poczytajmy

Trylogia autorstwa Anne McCaffrey, zatytułowana Freedom, obejmuje trzy powieści: Freedom's Landing, Freedom's Choice oraz Freedom's Challenge.



FREEDOM'S LANDING

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Upi Soft

Dystrybutor:

LEM Tel (022) 6428165

Internet:

<http://www.redstorm.com>

Wymagania:

P 233, 32 MB RAM, 1xCD, WIN 95/98, karta dźwiękowa

Akcelerator:

wy nagany

Plusy:

• ładne intro

Minusy:

- grafika...
- słabe AI wrogów
- nudne
- niesłuchawne dialogi
- brak multimedialnych

Ocena:
5

X Guard

W dość niezdelekotnej przyszłości, w hardzie, nie to bardzo udegłej galaktyce stara rasa żeglarzy, wraz z której rasa wpadła na doskonały pomysł podboju innych galaktyk.

Pełni ciężar, za rzącącego kosmikiem, elir, który straszliwie straszliwie, (od teraz rasy wykorzystywały, mającą pośród na pierwszy ogień, naszą szołaną Ziemię, ucieczając swoją deszczem, przywołując straszliwie straszliwie rasy, w odróżnieniu od Wogów budzących superszybkie autostrely kosmiczne, uciekając, że nie ma żadnych przedstaw dla istotnego tak-chydrne Zieleno-niebieskiej planety. Czyżby tak najszersi przyczyniły się do "ostatecznego zadecydzenia" o przysłku (straszliwie straszliwie rasy czegoś przedzej przypuszczały, że to jedynie jedna).

Legion

Ciąg dalszy właśnie następuje. Napotkała niezwyciężonego pilota - myśliwca kosmicznego XGUARD.

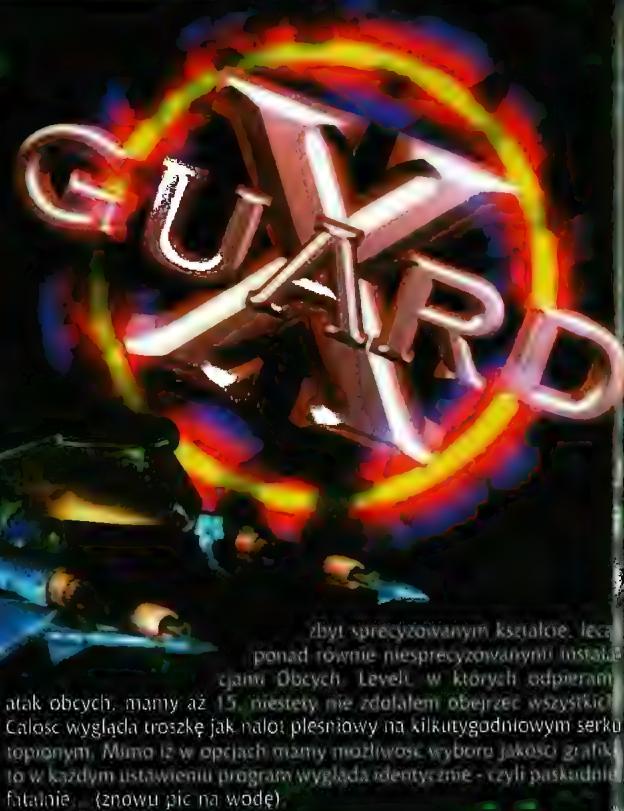
Wydany pod szumnym hasłem "nowoczesnej gry" Xguard został wyprodukowany przez równie niepuszonych autorów, tworzących pod szyldem BMW.

Moim skromnym zdaniem, Xguard nie zasługuje na recenzję nawet najbardziej krytycznej. To totalna beznadzieja, która nie powinna w ogóle zaistnieć na rynku gier komputerowych. Zatem piszę ku przesunię-



dzę, aby nikt nie pokuśał się grą, nie mówiąc już o zakupie takiego chłama. Rozumiem, jeżeli ktoś podchodzi do sprawy poważnie i wypuszcza klasykę z salonów gier, oddając po części efekty i grywalność zautomatowanych, jednak tutaj mamy do czynienia z pierwszorzędną chłapą, która wydana w ładnym pudełku ma żerować na niewidzły konsumentów, napechujących swoimi ciężko zarobionymi pieniędzmi kieszenie naciągaczy. Firma BMW, w odrożnieniu od swojego odpowiednika, świętującego sukcesy w branży motoryzacyjnej, nie zasługuje na ani jedno pochlebne słowo.

Przygotowanie "kosmicznej żarczościówki" nie jest wielkim wyzwaniem w czasach, gdy powstają gry przypominające produkcje kinowe. Poruszamy się przeciwko tylko w dwóch wymiarach, sterując natym stateczkiem, w cztery strony świata, które ogranicza widok przesuwającego się równomiernie ekranu. Stworzenie atrakcyjnej grafiki, jak widać, okazało się zadaniem piżerującym możliwości autorów Xguarda, jako że produkt nie dorasta do pięci swoim automatowym odpowiednikiem sprzed dziesięciu lat. Każda, nawet najbardziej prymitywna strzelanka, w której graliście przed laty w salonach gier, jest pod względem grafiki nie do pobicia, biorąc pod uwagę dokonania Xguarda. Oczywiście w przestrzeni kosmicznej poruszamy się stateczkiem o nie-



zbyt sprzyjającym kształcie, lecz ponad równie niesprzyjającym instalacjom obcych. Leveli, w których odpieramy atak obcych, mamy aż 15, niestety nie zdolalem obejrzeć wszystkich. Całość wygląda trochę jak nalot plesniowy na kilkutygodniowym serku topionym. Mimo iż w opcjach mamy możliwość wyboru jakości grafiki, to w każdym ustawieniu program wygląda identycznie - czyli paskudnie fatalnie. (znów pić na wodę).

Aby przejść do następnego levela, należy przelecieć przez planzę, zabijając wszystko, co "spływa" na nasz statek z góry, z boku i czasami z dołu ekranu. Zadanie nie jest łatwe, gdyż nasza broń nie ma trybu ciągłego, co w mylenniu autorów ma imitować zaczynającą się galaktykę lub nadwieszony przycisk automatu do gry? Dźwięki, albo szkoda słowa "glupawe", nawet niezsynchrozuje z tym, co dzieje się na ekranie. Dla stworzenia tylko zdumienia profesjonalizmu (zgodnie z panującym trendem na rynku gier) autorzy zaopatrzyli Xguard w krótkie sekwencje animowane o jakości równie wątzej jak sama gra.

Poza tym - rzecz najważniejsza dla konsererów kosmicznych strzelanek - SĘFI! Zaletą się PYTAĆ, gdzie jest szel każdego levela, czyli statek, potwór cożółwiek, co wygląda groźnie, zajmuje pół ekranu i na pozór nie daje się zniszczyć???

Nie usiądzysz ani "kawałka". W rancach wrożnego leniwa nie uwzględniono tego, dającego pikantni, elementu fabuły. Przeciwne we wszystkich planach wygląda identycznie zmienia się tylko ich siła ognia i szybkość. Po każdym szczęśliwie ukończonym układzie "lądujemy" w sklepie, gdzie możemy kupić nowe uzbrojenie do bomby atomowej włączane

Patrząc na całokształt programu, nie spodziewałem się niczego specjalnego i oczywiście miałem rację. Bron laserowa, rakiety itp. mimo iż kosztują krocie nie mają większego wpływu na skuteczność niezwyciężonego stateczku, którym kierujemy.

Chciałbym teraz napisać, że trochę przesadziłem z tą krytyką, ale po ponownym przeczytaniu tego, co napisałem, postanowilem jeszcze raz włączyć Xguarda, by zlagodzić nieco swoją opinię.

Niestety w niczym to nie pomogło, mając, chciałbym побliżyć jeszcze ze dwie strony, jednak wątpię, czy naczelny pozwoli na takie stężenie wulgarniów w tak krótkim tekście.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

BWM Software

Dystrybutor:

BWM Software/Motien Games

Internet:

<http://www.motien-games.com>

Wymagania:

P233, 32 MB, Win 9x, Direct

Akcelerator:

no co?

Ocena:
1

Plusy:

• dobrze, że nie wydano tego

Minusy:

• źle, że w ogóle ją wydano w Polsce

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Jeśli uwielbiasz serię Monkey Island to z pewnością pokochasz Gilberta!*

Tylko
79,90 zł

GILBERT GOODMATE

w polskiej wersji językowej

2xCD

Gilbert zawsze marzył o przygodach. Nie spodziewał się jednak, że zaczyna się one w tak dramatyczny sposób. Kiedy z jego wioski zostaje skradziony magiczny przedmiot, którym on i pewien dzielny rycerz pokonał szalonego czarodzieja Kaina, wyrusza w pełną niebezpieczeństw (i na szczęście pięknych kobiet) podróż...

Panie i Panowie do miana gry roku zostaje nominowany GILBERT GOODMATE!

GILBERT GOODMATE jest grą bardzo, ale to bardzo dobrą. Zapewnia wiele godzin wspaniałej rozrywki. Przy tym po prostu nie sposób się nudzić!

To produkt to miare MONKEY ISLAND - taki, który instaluje się po to, aby dobrze się rozegrać."

Ocena 8/10

Gra jest też bardzo dowiecyna, (...) ma ładną, choć nie przesłodzoną grafikę, prosty interfejs i bardzo wdzięczna muzyka.

Ocena 8/10



co nie oznacza, iż „kochasz inaczej”

SPRZEDAŻ WYSŁEKOWA
SOFTBOX
www.softbox.pl
tel. (0-22) 666 19 88

Wysoka dystrybucja w Polsce
Lemon
www.lemon-interactive.pl

TECHNOMAGE

Nikakrotnie już na łamach tego czasopisma przyszło mi stwierdzić, że lepsze jest wrogiem dobrego. Gra Technomage, która dotarła do mnie ostatnio, ujemam na spodenionu o jakieś półtora roku. Gdyby nie to, że miałem przyjemność grać w Darkstone i Evil Islands, miałbym z zachwytu. A tak, mogę tylko stwierdzić, że gra jest owszem... owszem... dobrą, nawet bardzo dobrą, ale na rynku pojawiły się już zbyt znakomite. Choć i Technomage ma swoje zalety. Z drugiej strony, godzi się zauważać, że z grami komputerowymi jest jak ze szkudnictwem. Są łodzie piękne, doskonale zaprojektowane. Które - o dziwo! - nie nadają się do pływania, i są takie, że nie mają efektowne, które świetnie się spisują na wodzie. Gra komputerowa albo ma to "coś", co cię kusi do ponownego uruchomienia kompa, albo tego czegos. W Technomage to coś bezwzględnie jest.

El General Magnifico

Technomage wciela się w młodzieńca o imieniu Melvin, który ten śmieszek przy imieniu (zyskał to z filmu "Faced w rajtuzach" Mel Brooks?) nie wie, kogo potrafi kpić z samego siebie, któremu na samym początku gry przyśniło się, że gdzieś niedaleko rozoupleska się ziemia i powyłyzały spod niej jakieś okropne stwory. Melvin mieszka w mieściku magów (nazywanych nie wiedzieć czemu Marzytelami - Dreamers), ale nie cieszy się przesadną sympią ziomków, jest bowiem synem Parowca (Steamer) - czyli członka społeczności posługującej się ta techniką. Jak sami rozumiecie, w świecie fantasy coś takiego w grze nie mieści. Rozum pomiędzy Marzytelami i Parowcami nastąpił tak dawno, że nikt właściwie nie ma



pojęcia, o co poszło (dokładne informacje możesz znaleźć w Bibliotece, dokąd jednak nie dostaniesz się tak łatwo).

Gra rozwija się jakby bez twoego udziału - rozmaitości osoby obarczają Melvina różnymi zadaniami, po wykonaniu których rośnie doświadczenie naszego bohatera. Jak w Darkstone'ie, możesz właściwie dość swobodnie kształtować animowaną postać, bo sam wobec własnego uznania przydzielasz punkty zyskowane w trakcie gry (co prawda, rzec trzeba, że punkty owe nie są tak łatwo osiągalne - tłoczesz rozmaito-

ść światła, dokonujesz cudów pomysłowości i... niewiele to wpływa na rozwój kreowanego przez ciebie postaci). Podobnie jak w Darkstone'ie, masz nawet spis zadań, żebyś przypadkiem nie zapomniał, co jeszcze do ciebie należy.

A od czasu do czasu przyjdzie stoczyć bitwę z rozmaitymi paskudami, do czego oczywiście potrzebne ci będą odpowiednie zelasta. Zaczynasz z głupim kozikiem, ale możesz znaleźć coś poręczniejszego. Możesz rozwijać Melvina w kierunku, jakim nazywamy "Mięśnie, Siła, Szybkość", ale możesz też rozwijać jego intelekt i siłę woli, potrzebną - jak wiadomo - do tkania czarów. Stan zdrowia twoego bohatera ilustruje "krwisty" wskaźnik u dołu ekranu. Rozwalając rozmaito skrzynie i beczki, możesz znajdować eliksiry uzdrawiające (wykute uzdrawiające tylko częściowo i - rzadziej - leczące kompletnie), kredę (bardzo przydatną w znakowaniu drogi) albo zwykły złoty kruszec. (jak sami widziecie, w zasadzie wszystko, co napisałem, możliście przećwiczyć, grając w Darkstone lub Evil Islands)

Potwory, z jakimi przyjdzie się zmierzyć, to początkowo wyglądające szczerby, ale potem będzie coraz trudniej. Oscylując upierdliwie są kamiczne ośmiomiany (w Kopalni, gdzie przy-



dzie ci nieźle pokombinować i gdzie odkryjesz, że ucieczka nie harbi, a wybitnie... wzmacnia szansę na przeżycie. Tchórzliwi żyją dłużej - choć Szekspir i stary Ceasar stwierdzili, że tchórzliwi umierają wiele razy, podczas gdy waleczni poznają smak śmierci tylko raz - czubzy Wielki Bard przewidują gry komputerowe i możliwość robienia zapisu

gry? I Widmowe Upiorы (w Krypcie). Questy w zasadzie nie są przede wszystkim skomplikowane - wszystko sprawdzać się będzie do odhalenia właściwej osoby lub prawidłowego sposobu podejścia do sprawy. W myśl zasady: Fogromica Zła nie Cofa Się Przed Zadnym Świńskim Numerem, jak i w Imię Obrony Wyższych Wartości Trzeba Wyciąć Choćby i Swojakowi - i Melvin nie cofnie się np., przed przyparciem wartownikowi przed Składem Narzędzi przypadku cięcia... ehm... srażki. No... różnie można by o tym mówić, ale zaforsy, że kaf uświeca środki... czy jakoś tak.

Gra ma bardzo ładną grafikę, wykonaną całkowicie w 3D. Można zyskać się co prawda czepiąc sposobu interakcji bohatera z otoczeniem (niekiedy wpędzony pomiędzy głazy lub krzaki wykonuje dość dziwaczne ruchy, ale w krzakach akurat to nie dziwi - sam, bywało, wykonywał tam ruchy, które można by określić jedynie jako podejrzane i dziwaczne), jednak potrafi też nieźle podskakiwać, dzięki czemu łatwo go wyprowadzić z perspektywy. Nie mamy - jak we wspomnianych wyżej gierach - możliwości zblżenia czy oddalenia kamery, da się nią natomiast obracać wokół Melvina w lewo i w prawo. Któryś z questów przynosi mu Magiczny Kompas, zawsze widoczny w prawym górnym rogu ekranu, co mocno ułatwia orientację. Jest też oczywiście automapą - choć nie da się jak w Darkstone'ie wskazać kliknięciem

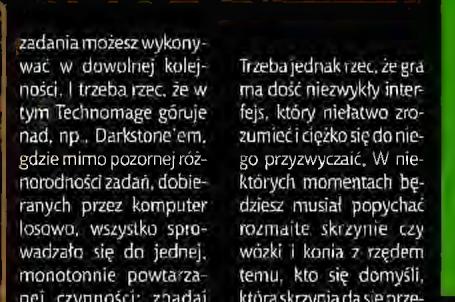
punktu na mapie i na chwilę oddechnąć - w "D" bohater sam pobiegając gdzie mu kazano, zatrzymując się tylko niekiedy, by zrobić "dożynki" jakim potwom i niemalym niedobikom. Grając w Technomage nie będziesz miał tej przyjemności - co można by uznać za pewien anachronizm. Wiele gier korzysta już z tego rozwiązania, i to od dawna.

Doskonała jest też oprawa dźwiękowa - melodye łatwo wpadają w ucho, rozmaito odgłosy światu, huki, fosfory i inne takie dodają grze smaku. Pilnie nastawiaj ucha, bo niekiedy jedynie słuch ostrzeże cię przed bliskim niebezpieczeństwem. Bardzo dobrze dobrano też głosy aktorów. Osobliwie podoba mi się głosy dzieciaków - czy nie zauważycie, jakim jadem oczeka nieraz głoski nie-wiernie dzieci? No, to tu będziecie tego mieli za nadto (przy grze "w klasie" na przykład, która potrafiaby wkurzyć i starego zombi).

Gra ma swoje uroki i skonstruowano ją dość pomysłowa. Intriga jest w zasadzie liniowa, ale zawiła - a poszczególne



STEAMER
TOWN



Gra komputerowa albo ma to "coś", co cię kusi do ponownego uruchomienia kompa, albo tego czegoś nie ma. W Technomage to coś bezwzględnie jest.

zadania możesz wykonywać w dowolnej kolejności. I trzeba rzec, że w tym Technomage górę nad, np., Darkstone'em, gdzie mimo pozornej różnorodności zadań, dobranych przez komputer losową, wszysko sprawdzało się do jednej, monotonie powtarzającej czynności: zjadaj

trzeba jednak rzec, że gra ma dość niezwykły interfejs, który niełatwko zrozumieć i ciężko się do niego przyzwyczaić. W niektórych momentach będziesz musiał popchać rozmaito skrzynie, czy wózki i konia z rzędu temu, kto się domyśli, która skrzynia da się przesunąć, którą można rozwalić, a która wobec dwóch wysiłków pozostanie niewrzuczony niczym przed banku wobec błagań dlużnika o przedłużenie spletki. W praktyce dojdzie do wniosku, że trzeba ci próbować prawie zawsze i wszędzie. Zeby było ciekawiej, trzeba je będzie ustawiać w określony sposób - ale rozjerzawzy się starannie, zobaczyś, jak je układać - a będzie to kluczem do dalszego rozwoju gry.

W grze są elementy zręcznościowe, są też miejsca, gdzie trzeba ci będzie ruszyć koncepcję. W niektórych momentach trzeba będzie się popisać spostrzegawczo-

kości, wymorduj wszystko, co wrogie, znajdź wejście do lochów, wejdz do nich i spenetruj dokładnie poziom, tłukąc wszystkie potwory do wysokości podłoga, rozwalając wszelkie skrzynie i beczki do jednej, zbierz wartościowe przedmioty, wróć do miasta, sprzedaj tam, co się da, napraw i udoskonal wyposażenie, ulecz się z wszelkimi obrażeniami, kup coś do żarcia, wróć do lochów, zjeżdż na niższy poziom... aż do Chwalebnego Zakopienia, aran-



ścią - masz w niej zatem wszystko, czym delektyuje się prawdziwy miłośnik przygódówek.

I na koniec ciekawa uwaga - im dłużej grasz w "T", tym bardziej cię wciąga. Spędzisz nad nią ładnych par dni i za każdym razem siedząc do kompa z coraz większym entuzjazmem. Nierozwiążane problemy doskierwiały mi jak czyżak w spodbytnicy i choć nieraz zgryzałem zębami, czasu tego wcale nie uważam za stracony nadaremnie. Gra należy - moim zdaniem - do tych, do których będzie się wracało, choćby po to, by się naciągnąć elegancją rozwiązań niektórych sytuacji.



8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Sunflowers

Dystrybutor:

Sunflowers

Internet:

www.sunflowers.de

Wymagania:

P2-266, 64 MB, Win 9x/ME, DirectX

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

- bardzo dobrze prowadzenie akcji
- gra ma to COŚ
- dialogi takie w formie tekstu

Minusey:

- brak moźliwości żelżen a do postaci bohatera
- niezbyt przyjazny interfejs
- ograniczona ilość słów do zapisu gry

Jak powstają bohaterowie gier

Oto kilka kolejnych obrazków, pokazujących metamorfozę aktorów w dwie ważne postacie z gier.



Faza 1: oryginalny aktor(ka)



Faza 2: charakteryzacja



Faza 3: a tak widzi ich grafik.



Myst III: Exile

Każdy z nas ma jakąś wstydlową tajemnicę, do której niechętnie się przyznaje. Ktoś się boi ciemności, innego ciarki przechodzą, kiedy staje na balkonie... niektórzy dostają drgawek, gdy słyszą zgrzyt żelaza po szkle, są toż tacy, co np. nie czytali "Trzech Muszkieterów". Moją tajemnicą, do której nigdy bym się wam nie przyznał, jest to, że do tej pory nie grałem w Mysta. Do tej pory, powiadam, bo niedawno trafiła mi w ręce gra MYST III: EXILE. Usiadłem do niej... i przez kilka wieczów nie odrywałem się od kompa.

El General Magnifico

Wydana przez wydawnictwo Pruszyński i S-ka książkę pod tytułem "MYST, Księga Atrusa", autorstwa Randy i Robyna Millerów oraz Davida Wingrowe'a, czytałem kilka lat temu i szczerze mówiąc, nie byłem nią przesadnie zachwycony. Była to rzecz o magicznej sile książek i o autorze tak uatalentowanym, że jego książki (a może powinniśmy mówić Księgi) wciągły czytelnika do wykreowanego przez autora (Atrusa) świata. Owszem, jest to jakaś koncepcja, ale mnie bynajmniej nie zachwyciła. I teraz muszę jej gdzieś poszukać, co nie będzie łatwe. Obecnie szukam już jednej rzeczy - gry "The Day of Tentacle" firmy L.A. na kompaktacie. (Gdyby któryś z czytelników ją miał, niech mi przesyła na adres redakcji, zapłacię każdą rozsądną cenę!) Teraz będę szukał i książki "MYST".

Aby z grubego wprowadzić gracza w sytuację, powiem tylko, że cykl MYST otwiera znalezienie przez ciebie tajemniczej Księgi, zatytułowanej właśnie MYST. Księga napisał niejaki Atrus i zawiera ona opis tajemniczego świata zwanego MYST. Dotykając dlonią ostatniej strony, zostajesz wciagnięty w jakiś osobliwy wir... i trątasz do świata, o którym przed chwilą czytałeś. W tamtym czasie miałem inne fascynacje literackie (Eddings, Gemmel) i autor MYSTA został jakby na uboczu moich zainteresowań, za co się kajam. Usprawiedliwić mnie może jedynie to, że po roku 1989 pojawiła się w Polsce cała masa autorów i książek wcześniej nie znanych i cięko się było w tym wszystkim porządzać.

Potem, kiedy pojawiła się gra komputerowa MYST i jej kontynuacja MYST II: The Riven, wcale się nimi nie zajmowałem - a powiniem! - bo pamiętałem swój brak zachwytu dla literackiego pierwotu. I nagle - jak łomem w feb - dostałem MYST III: Exile.

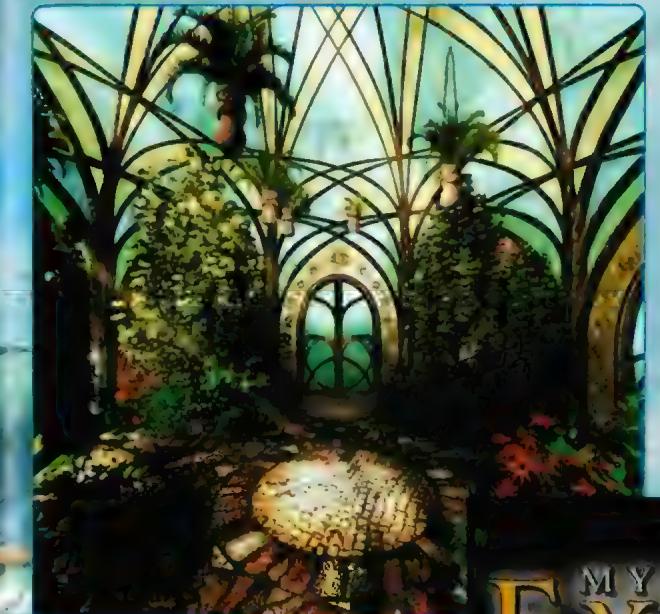


Dwaj synowie Atrusa, bawiąc się w bogów, dokonali inwazji na jego świat i zniszczyli go dokumentnie. Szaleniec przypuszcza, że podąży za nim Atrus, każe mu więc odpokutować za grzechy synów. Zajadły jest i mściwy. Wykonując jego polecenia - i jednocześnie prośbę Atrusa - będziesz penetrować cztery rozmaite światy. Pierwszy z nich to świat Energii, drugi jest światem Natury, trzecim okaże się Świat Sił Dynamicznych, a czwarty... ten zbudowany na zasadzie równowagi.

Gra jest zaskakująco logiczna: aby się dostać do Wieku Energii, trzeba ci będzie manipułować światem - czyli energią, do Świata Natury dostaniesz się działając odpowiednio na żywe stworzenia, a Świat Dynamiki poznasz manipulując ciężarkami i dźwiękami. Nie będziesz musiał się spieszyć - w każdym świecie masz tyle czasu, ile tylko zechcesz. W dodatku nie musisz tkwić tylko w jednym świecie - w każdym z nich istnieje Księga Więzi, dzięki której będziesz mógł szybko wrócić do Świata Nauki (Inanin), a stamtąd możesz - o ile pierwotnie, odkryjesz sposób - przedostać się do innego Wieku/Swiata. Nie możesz się więc znuzić - i trudno też o "zacięcie", bo jeżeli utkniesz w jednym z nich, to zawsze możesz przejść do innego, a zmiana sposobu myślenia wychodzi tylko na zdrowie.

MYST III: EXILE

Do propozycji zrobienia recenzji z MIII podszedłem bez entuzjazmu... dopóki nie uruchomiłem gry i nie zacząłem w nią grać. Potem też nie miałem ochoty na zrobienie recenzji... bo grałem. Ludzie! Przez tydzień niemal nie odrywałem się od kompa i jestem tą grą oczarowany.



Rotrosta popelnione przez jego synów, których niebacznie nauczył sztuki kreowania Światów.

Dwaj synowie Atrusa, Sirius i Achenar, którzy posieli ojcowiski talent tworzenia literackich wizji, podchodził do spraw bezetrosko, bawiąc się światami i losami ich mieszkańców... aż jeden z tych mieszkańców się zbuntował. Wkraczał do gry w dosz dramatycznym momencie - skrywany przez braci szaleniec wpada do pracowni Atrusa, porywa Księga Więzi ze Światem, do którego możesz - i powinieneś - podążyć. Znalazłszy się w jego świecie, masz nowy problem - musisz się jakos dostać do wieży, w której szaleniec się schronił. Aby się zabezpieczyć, Savadre - ten właśnie stuknięty - uszkodził wiele elementów mechanicznych (i innych), które zapewniały dostęp do jego wieży. Zeby go dostać, będziesz się musiał wykazać sporą pomysłowością i przypomnieć sobie podstawowe wiedomości z fizyki, chemii i biologii.

Tym, co wyróżnia gry spośród innych, są przede wszystkim zapierające dech w piersiach animacje. Nie przesadzam ani na jote - pod koniec gry, niedy zobaczyasz animację lodowej kuli, zdumienie i zachwyt wciąż cię w fotel na kilka ładnych minut. Co bardziej godne podziwu, to fakt, że aby wszystko to obejrzeć, wcale nie musisz mieć najlepszego na świecie sprzętu - gra bardzo dobrze poszła na moim domowym PII 350. Od razu powiem, że potrzebne ci jeszcze będą niezłe głośniki - a to dla dwu powodów. Pierwszym jest znakomita muzyka, oddająca nastrój, czasami podniosła, czasami nawet... frywolna. Drugim powodem, dla którego powinieneś zwrócić uwagę na wcięcie dobrego sprzętu, jest fakt, iż dźwięki w tej grze odgrywają znaczącą - a niekiedy kluczową - rolę i nieraz będziesz musiał nelično przedstawiać ucha.

Dotarłszy za napastnikiem do jego świata, przekonasz się, że po pierwszy, jest on (napastnik) szalony niczym Marcowy Zając, po drugie - złośliwy jak Szakal Tabaquii, po trzecie - phomie żądza żemsty jak hrabia Monte Christo. Wszystko razem stworzyło mieszankę jedyną w swoim rodzaju.



Leadfoot

Ach, ci Amerykanie, ze wszystkiego, co wiąże się ze współzawodnictwem, potrafią zrobić sport. Nie muszę chyba mówić, że wiele ich "wynalazków" jest dla nas - mieszkańców starego kontynentu - całkowicie niezrozumiałych. Na szczęście sport, o którym będzie mowa w tym tekście, jest jeszcze w miarę normalny. O ile normalne jest to, że kilkanaście tysięcy ludzi siedzi w zamkniętej hali i przygląda się, jak po starannie poafadowanym i pozakręcanym torze ścigają się ryczące i, śmierdzące maszyny... Raczej nic w tym nadzwyczajnego, chyba że nie siedzimy w sektorze dla kibiców, a wbijamy się w kubekowy fotel i wciskamy gaz do dechy - ku ucieczce gawiedzi i licząc na zysk z ewentualnej wygranej.

yaslu

Aby to uczynić, wystarczy zainstalować i odpalić wyprodukowaną przez Ratbag gierkę Leadfoot. Aspiruje ona do miana symulatora wielkich terenowych aut, ale robi to dość nieudolnie. Wzorem niedoścignionym pozostaje nadal Insane, a Leadfoot niegodny jest niestety leżec obok niego na półce. Brakuje mu bowiem wszystkiego, co w Insane nie przyciąga i zaraża, poczawszy od wspaniałego wrażenia z jazdy, a skończywszy na nieustannym uczuciu zagrożenia, że nasze auto lada chwila wyludni kołami w stronę słońca...

Na szczęście w recenzji nie chodzi o porównywanie nowego tytułu ze starymi, no - chodzi nie tylko o to. A Leadfoot to nie tylko wady. Wspaniale, na przykład, rozwiązuje to poziom trudności, który dla odróżnienia nie zmienia umiejętności przeciwników, a przynajmniej nie tylko. W zależności od doświadczenia gracza w kierowaniu terenowymi monstrami można ustalić, jak realistyczny ma być engine - czy nieumiejętnie wzięty zakręt spowoduje dachowanie i strata cennych sekund, czy może tylko lekko zaciemni autem i pozwoli jąść dalej, to tylko wybrane z kontekstu przykłady. Ustalenie jest bowiem dużo więcej i rzeczywiście się sprawdza. Ponadto za zaletę ołowianej stopie można policzyć grafikę, która na dobrym sprzęcie sprawia naprawdę dobre wrażenie. Widoki z zewnątrz wozu i z kokpitu pozwalały na dokładne sterowanie autem, a tory są nie tylko ładne, ale i odpowiednio skomplikowane. Ciekawe jest również to, że - tak jak w Insane'ie - Leadfoot pozwala na jazdę kilkoma kategoriami



Leadfoot game screenshots showing off-road racing and vehicle damage.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Ratbag
Dystrybutor: Take Two
Internet: www.ratbaggames.com
Wymagania: PII266, 32 MB RAM, Win 95/98, Direct3D
Akcelerator: niezbędny

Ocena: 6

Plusy:

- dobra rynek kamery
- nie najgorszy wyścig

Minuses:

- zbyt szybko siedzi się trudno
- nie pompuje adrenalinę w życzliwy sposób



wozów. Dokładniej rzeczą biorąc, są ich trzy, od małych i lekkich 'buggy' aż po potężne sportowe pickupy. W czasie gry wszystkie dostępne wózki można naprawiać, tuningować (w całkiem sporym zakresie) oraz usprawniać. Nic w tym oczywiście nowego ale wspomnieć trzeba.

Na gracza czeka jak zwykle kilka trybów rozgrywki. Nie da się wśród nich znaleźć nic specjalnie nowego - są pojedyncze wyścigi i mistrzostwa. Tym ostatnim warto się przyjrzeć bliżej, gdy stanowią gwóźdź programu. Biorąc udział w wyścigach w sezonie, trzeba przede wszystkim dbać o swoje auto, naprawiając je, wymieniając uszkodzone elementy, wstawiając części o lepszej wydajności. Wszystko to oczywiście wymaga pieniędzy, a te można zdobyć w jeden tylko sposób, wygrywając wyścigi i zdobywając



przychylność sponsorów. Im lepiej sobie radzisz tym więcej dostajesz kasy. Zdobywanie kolejnych sponsorów i coraz hojniejszych może wciągnąć szkoda więc, że sam wyścig nie jest już tak ekscytujący.

Niestety, taka jest prawda. O ile całe przygotowania do wyścigu i jego konsekwencje są jeszcze w miarę ciekawe, to wyścig już po kilku podejściach zaczyna być najzwyczajniej mało interesujący. Brak dynamizmu, zamknięte trasy zaczynają nudzić, a przeciwnicy nie są choć w połowie tak wredni, jak ci z Insane'a. Oprócz tego występuje tu kilka innych wad, które wymieniłem już na samym początku tekstu. W sumie to wszystko z pewnością nie wywoła dreszczu emocji, chyba że ktoś jest nadpobudliwy.

Zatem mamy kolejną grę (która, wóle nie liczyć), która mimo dobrego pomysłu i nie najgorszej realizacji (od strony czysto technicznej) nie ma najmniejszych szans na sięgnięcie po miejsce medalowe. Nie potrafi zagrozić nawet paru starszym gierkom, bo tamte są po prostu dużo bardziej grywalne, jak to się kiedyś mówili - miodne. Ale jeśli naprawdę lubicie terenowe auta, a w szczególności wyścigi, być może Leadfoot wam się spodoba, gdy spróbujecie po grać w sieci.



Echelon

Polska Wersja Zyskowa

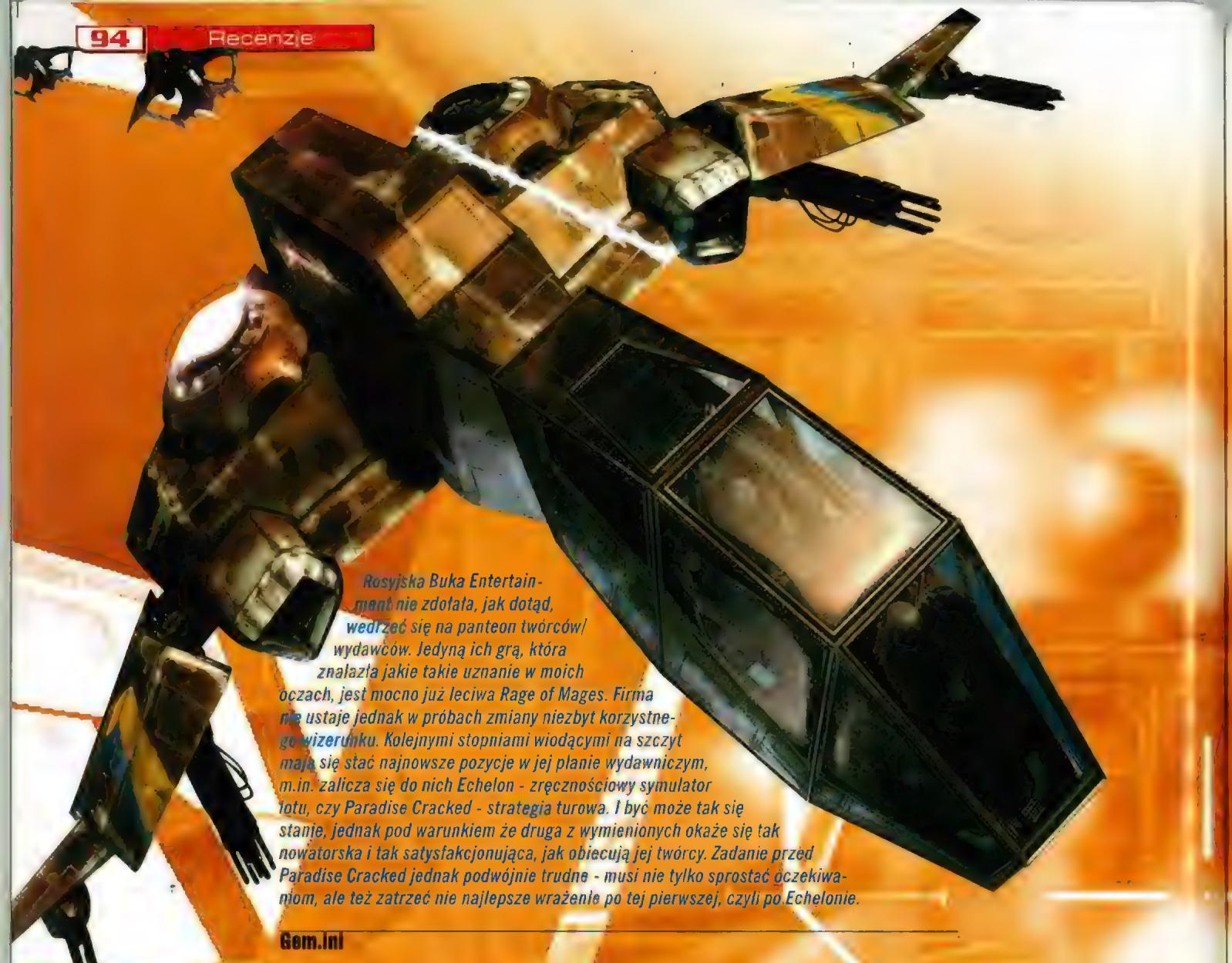
Wysoka realistyczna i szczegółowa grafika 3D.
Olbrzymi teren walki (do kilkunastu godzin lotu).
Ponad 200 rodzajów wojskowych maszyn, urządzeń i budowli.
14 typów samolotów bojowych, wyposażonych w 16 rodzajów broni.
Dynamiczne efekty świetlne.
Realistyczna fizyka lotu.
Różne typy misji, np. Team Fight, Team Capture.
Opcja gry w trybie multiplayer przez połączenie lokalne LAN lub modem.

Moda **Tyska** **TopWare**

wkrótce w sprzedaży za 59 zł

Sprzedaż wysyłkowa: tel. (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl, email: sales@topware.pl

Echelon copyright © 2001 by Buka Entertainment. Echelon copyright © 2001 by Madia. Echelon is registered trademark of Buka Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Rosyjska Buka Entertainment nie zdolała, jak dotąd, wdrożać się na panteon twórców wydawców. Jedyną ich grą, która znalazła jakieś uznanie w moich oczach, jest mocno już leciwa Rage of Mages. Firma nie ustaje jednak w próbach zmiany niezbyt korzystnego wizerunku. Kolejnymi stopniami wiodącymi na szczyt mają się stać najnowsze pozycje w jej planie wydawniczym, m.in. zalicza się do nich Echelon - rzeczyściowy symulator lotu, czy Paradise Cracked - strategia turowa. I być może tak się stanie, jednak pod warunkiem że druga z wymienionych okaże się tak nowatorska i tak satysfakcjonująca, jak obiecują jej twórcy. Zadanie przed Paradise Cracked jednak podwójnie trudne - musi nie tylko sprostać oczekiwaniom, ale też zatrzeć nie najlepsze wrażenia po tej pierwszej, czyli po Echelonie.

Gemini

Echelon

Ten bowiem zawodzi. Aż dziw, gdyż początkowo, przyznaje, po treningu, byłem pewien, że jeszcze dłużej telefony kierowane do mnie będą musieć odbierać współpracownicy. Wtedy bowiem Echelon edawał się pod każdym względem odpowidać wzorom mojej idealnej gry: sadza za sterami czegoś, czego w prawdziwym życiu pewnie nigdy nie zobaczę, pozwala na doznania związane z podniebnymi tańcami śmierci i triumfalnymi powrotami do bazy w ledwie trzymającej się kupy maszynie, ale z satysfakcją, że ci, którzy ją tak potrąskali, do domu na pewno nie wrócą... Gdy zaś dodać do tego nieustanną motywację w postaci kampanii i kariery ze wszystkimi tego konsekwencjami: stopniami wojskowymi, odznaczeniami i dostępem do coraz bardziej zaawansowanych technologii... I nie mogę nie przyznać: Echelon zawiera wszystkie powyższe. Zabralo jednak najważniejszego - tej trudno uchwytnej, niewątpliwie jednak obecnej w najlepszych (czyt. Red Baron czy TIE Fighter) rzeczyściowych symulatorach magii.



Echelon to, jako się rzekło, rzeczyściowy, czyli maksymalnie uproszczony, symulator lotu. Grając, nie musisz martwić się obsługą systemów namierzania i uzbrojenia, ba, śmiało możecie zapomnieć również o czym tak, wydawałoby się, podstawowym jak klapę - liczy się tu prosciutki radar, wysokościomierz i przedkosiomierz oraz przewidziany do zezłomowania za pomocą broni pokładowej wrog. Milno to nie jest to zarazem klasyczny przykład "latających strzelanin", od jakich ostatni czas, tj. po premierze Pearl Harbour, zrobiło się w powietrzu tłocząco. Jego wyjątkowy charakter uwiadacznia się - m. n. - w perspektywie, z jakiej obserwujemy akcję - z kokpitu, a więc z pozycji pierwszej osoby, ogólnym naciśku na losy nie tyle maszyny, co pilota i, fakty, że walki toczą się zazwyczaj tuż nad powierzchnią planety, na pułapie pozwalającym na najwyżej pół pęti w dół!

Po kolej. Na pierwszy ogień idzie tzw. "tło zdarzeń", czyli ogólnie ujęta fabuła gry. Tu, bez niespodzianek - jest tak jak w dziesiątkach podobnych przypadków. W skrócie: po wojnie domowej, której efektem było potworne spustoszenie sporej części skolonizowanej galaktyki, ale która doprowadziła do upadku zlego Imperium Galaktycznego, na jego gruzach wyrosła dobra Federacja (hm, Imperium, następnie Federacja... czyżby kolejni, którzy próbują godzić ogień Star Wars z wodą Star Treka?). Później przylecieli Obcy i... nie, nie zniszczyli wszystkiego. A przyjmniej nie od razu: najpierw, przez trzy dekady, udawali bohaterów pozytywnych tej historzki, pozwalając ludziom na korzystanie ze swych osiągnięć, m.in. technologii Zero-transport, umożliwiającej odbywanie podróży między odległymi gwiazdami w okamgnieniu. Jak łatwo się domyślić, bramy te okazały się być w ostateczności klasycznym odyseuszem.



wym kierkiem trojańskim - z ich pomocą Obcy (żeby było śmiaśniej scyborgizowani ex-ludzie) przepuściły zmasowany i jednocześnie atak, zdobywając dziesiątki światów praktyczne bez walki. Czy trzeba oodać, że to właśnie graczy, mimo że jego kariery wojskowej liczyć trzeba w godzinach, otrzymuje zadanie zatrzymania ich triumfalnego pochodu przez wszechświat?

Na dobrą sprawę w całym powyższym wywodzie ważne są dwie rzeczy: raz - że jak zwykle kończący przyspieszony kurs pilotatu i walki kadet nosi bufawę w plecaku. (Po pierwszych dwóch misjach miałem 4 odznaczenia, a system mnożnika przy nich świadczył, że może ich być dużo, dużo więcej - tradycje radzieckie, jak widać, nie wyjdą z mocy mimo upływu lat). Dwa, że wskutek przejęcia obcej technologii zmienił się nieco charakter lotu. Zmienił się, bo i pojazd (jeden z 14 typów w grze) jest już nie tyle samolotem, co - wyposażonym w sporą liczbę dysz kierunkowych - futurystycznym "poduszkowcem". Ostatnia cechę czuje się już w kilka chwil po automatycznym starcie, natychmiast po odzyskaniu kontroli nad maszyną. Prócz tego, że lata się tu raczej nisko i z pewną bezwładnością, to możliwy jest dodatkowo "zawis" w miejscu. (Możliwość tę tracą dopiero dostępne w grze myśliwce przechwytyjące, które jednak rekompensują sobie utratę atutu poprawionymi osiągami.) Wreszcie fakt, że latamy czymś zgoła odmiennym od przeciętnego F-16/7/8/9/10/11/12/13/14/15/16/17/18/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/32/33/34/35/36/37/38/39/40/41/42/43/44/45/46/47/48/49/50/51/52/53/54/55/56/57/58/59/60/61/62/63/64/65/66/67/68/69/70/71/72/73/74/75/76/77/78/79/80/81/82/83/84/85/86/87/88/89/90/91/92/93/94/95/96/97/98/99/100/101/102/103/104/105/106/107/108/109/110/111/112/113/114/115/116/117/118/119/120/121/122/123/124/125/126/127/128/129/130/131/132/133/134/135/136/137/138/139/140/141/142/143/144/145/146/147/148/149/150/151/152/153/154/155/156/157/158/159/160/161/162/163/164/165/166/167/168/169/170/171/172/173/174/175/176/177/178/179/180/181/182/183/184/185/186/187/188/189/190/191/192/193/194/195/196/197/198/199/200/201/202/203/204/205/206/207/208/209/210/211/212/213/214/215/216/217/218/219/220/221/222/223/224/225/226/227/228/229/230/231/232/233/234/235/236/237/238/239/240/241/242/243/244/245/246/247/248/249/250/251/252/253/254/255/256/257/258/259/259/260/261/262/263/264/265/266/267/268/269/270/271/272/273/274/275/276/277/278/279/279/280/281/282/283/284/285/286/287/288/289/289/290/291/292/293/294/295/296/297/298/299/299/300/301/302/303/304/305/306/307/308/309/309/310/311/312/313/314/315/316/317/318/319/319/320/321/322/323/324/325/326/327/328/329/329/330/331/332/333/334/335/336/337/338/339/339/340/341/342/343/344/345/346/347/348/349/349/350/351/352/353/354/355/356/357/358/359/359/360/361/362/363/364/365/366/367/368/369/369/370/371/372/373/374/375/376/377/378/378/379/380/381/382/383/384/385/385/386/387/388/389/389/390/391/392/393/394/395/395/396/397/398/399/399/400/401/402/403/404/405/406/407/408/409/409/410/411/412/413/414/415/416/417/418/419/419/420/421/422/423/424/425/426/427/428/429/429/430/431/432/433/434/435/436/436/437/438/439/439/440/441/442/443/444/445/445/446/447/448/449/449/450/451/452/453/454/455/455/456/457/458/459/459/460/461/462/463/464/465/465/466/467/468/469/469/470/471/472/473/474/475/475/476/477/478/479/479/480/481/482/483/484/484/485/486/487/488/488/489/489/490/491/492/493/494/494/495/496/497/498/498/499/499/500/500/501/502/503/504/505/505/506/507/508/509/509/510/511/512/513/514/514/515/516/517/518/518/519/519/520/521/522/523/523/524/525/526/527/527/528/529/529/530/531/532/533/533/534/535/535/536/537/538/538/539/539/540/541/542/543/543/544/545/545/546/547/548/548/549/549/550/551/552/553/553/554/555/555/556/557/558/558/559/559/560/561/562/563/563/564/565/566/566/567/567/568/568/569/569/570/571/572/572/573/573/574/574/575/575/576/576/577/577/578/578/579/579/580/581/582/582/583/583/584/584/585/585/586/586/587/587/588/588/589/589/590/591/592/592/593/593/594/594/595/595/596/596/597/597/598/598/599/599/600/601/602/602/603/603/604/604/605/605/606/606/607/607/608/608/609/609/610/611/612/612/613/613/614/614/615/615/616/616/617/617/618/618/619/619/620/621/622/622/623/623/624/624/625/625/626/626/627/627/628/628/629/629/630/631/632/632/633/633/634/634/635/635/636/636/637/637/638/638/639/639/640/641/642/642/643/643/644/644/645/645/646/646/647/647/648/648/649/649/650/651/652/652/653/653/654/654/655/655/656/656/657/657/658/658/659/659/660/661/662/662/663/663/664/664/665/665/666/666/667/667/668/668/669/669/670/671/672/672/673/673/674/674/675/675/676/676/677/677/678/678/679/679/680/681/682/682/683/683/684/684/685/685/686/686/687/687/688/688/689/689/690/691/692/692/693/693/694/694/695/695/696/696/697/697/698/698/699/699/700/701/702/702/703/703/704/704/705/705/706/706/707/707/708/708/709/709/710/711/712/712/713/713/714/714/715/715/716/716/717/717/718/718/719/719/720/721/722/722/723/723/724/724/725/725/726/726/727/727/728/728/729/729/730/731/732/732/733/733/734/734/735/735/736/736/737/737/738/738/739/739/740/741/742/742/743/743/744/744/745/745/746/746/747/747/748/748/749/749/750/751/752/752/753/753/754/754/755/755/756/756/757/757/758/758/759/759/760/761/762/762/763/763/764/764/765/765/766/766/767/767/768/768/769/769/770/771/772/772/773/773/774/774/775/775/776/776/777/777/778/778/779/779/780/781/782/782/783/783/784/784/785/785/786/786/787/787/788/788/789/789/790/791/792/792/793/793/794/794/795/795/796/796/797/797/798/798/799/799/800/801/802/802/803/803/804/804/805/805/806/806/807/807/808/808/809/809/810/811/812/812/813/813/814/814/815/815/816/816/817/817/818/818/819/819/820/821/822/822/823/823/824/824/825/825/826/826/827/827/828/828/829/829/830/831/832/832/833/833/834/834/835/835/836/836/837/837/838/838/839/839/840/841/842/842/843/843/844/844/845/845/846/846/847/847/848/848/849/849/850/851/852/852/853/853/854/854/855/855/856/856/857/857/858/858/859/859/860/861/862/862/863/863/864/864/865/865/866/866/867/867/868/868/869/869/870/871/872/872/873/873/874/874/875/875/876/876/877/877/878/878/879/879/880/881/882/882/883/883/884/884/885/885/886/886/887/887/888/888/889/889/890/891/892/892/893/893/894/894/895/895/896/896/897/897/898/898/899/899/900/901/902/902/903/903/904/904/905/905/906/906/907/907/908/908/909/909/910/911/912/912/913/913/914/914/915/915/916/916/917/917/918/918/919/919/920/921/922/922/923/923/924/924/925/925/926/926/927/927/928/928/929/929/930/931/932/932/933/933/934/934/935/935/936/936/937/937/938/938/939/939/940/941/942/942/943/943/944/944/945/945/946/946/947/947/948/948/949/949/950/951/952/952/953/953/954/954/955/955/956/956/957/957/958/958/959/959/960/961/962/962/963/963/964/964/965/965/966/966/967/967/968/968/969/969/970/971/972/972/973/973/974/974/975/975/976/976/977/977/978/978/979/979/980/981/982/982/983/983/984/984/985/985/986/986/987/987/988/988/989/989/990/991/992/992/993/993/994/994/995/995/996/996/997/997/998/998/999/999/1000/1000/1001/1001/1002/1002/1003/1003

nikogo dokładnie namierzyć, okazało się naprawdę niewielkim brakiem w porównaniu do komfortu sytuacji, w której nie ma ryzyka, że zginę od pojedynczego wrogiego strzału.

Ogromnym mankamentem wpływającym na odczucia walki jest również zupełnie, moim skromnym zdaniem, niesprawdzający się w akcji interfejs gry - w tym przypadku HUD. Wyobraź-



cie sobie tylko, że jedna z najistotniejszych kontrolek, czyli wskaźnik namierzenia, ukryta została przez twórców w prawym dolnym rogu, poniżej mapy/radaru, co w praktyce oznacza kompletną bezużyteczność! Jakby tego było mało, o tym, że jesteś namierzany, ba, że wystrzelono w waszym kierunku rakietę, w żaden sposób - czy to pomocą komunikatu głosowego, czy choćby brzęczyka - nie informuje się, a to sprawia, że zwykle o fakcie, że ktoś śledzi cię na ogonek, dowiadujesz się, widząc pociski przelatujące obok kabiny! Nie ma również, co gorsza, sygnalizacji skali uszkodzeń. To ostatnie powoduje, że walcząc nie masz pojęcia, na ile jeszcze możesz sobie pozwolić. Kompletne nie wiadomo, czy te niezbędne dwie sekundy, by pośać rozsypanego się już prześladowanego w dół, nie okażą się tymi ostatnimi...



Kolejnym poważnym mankamentem Echelonu są algorytmy sztucznej inteligencji. Tu jednak sprawa nie jest tak jednoznaczna jak w przypadku braku systemu zakłania namiaru rakietowego czy kontroli bycia namierzany. Sztuczna inteligencja sprawdza się bowiem nadspodziewanie dobrze, gdy kieruje statkiem jako autopilot, lecz zupełnie przestaje dawać sobie radę, gdy przychodzi do obierania strategii ataku! Braki widoczne są zwłaszcza wtedy, gdy klucz, którego częścą jesteś, otrzymuje rozkaz przechwytycia zbliżającego się przeciwnika - twoi, najwyraźniej ograniczony umysłowo, skrydłowi (zastawiające, jak ci, twi piloci, zdolni przejść trening, który do najprostszego przecież nie należy) atakują po prostu, nie bacząc na to, że przeciwnicy uzbrojeni są w rakietę. Cała sytuacja nabiera dodatkowego smaczu, gdy w ten sposób od pierwszych dwu wystrzelonych rakiet tracimy jedynego sprymierzeńca w misji, której późniejszą część stanowi konieczność osłony bezbronnego konwoju. Zresztą nie trzeba wcale odwoływać się do konwojów - sytuacja, w której "błyskotliwość" Al sprymierzonych zapewnia " pojedynek" na rzecz niedogodnych warunkach (stosunek 1:5), też wcale nie jest rzadkością i też nie należy do najprzyjemniejszych.

W każdym razie wszystkie wspomniane czynniki powodują, że bardzo szybko zacząłem rogać się za czymś, co pomogłoby przechylić szalę zwycięstwa na



moją korzyść. Wtedy też odkryłem, że ustawienia arcade, realistic, hardcore wcale nie odnoszą się, jak można by sądzić, do stopnia "ufizycznienia" modelu lotu, lecz określają po prostu stopień trudności. Dodatkowo okazało się, że już z poziomu menu, bez konieczności odwoływanego się do zewnętrznych trainierów i innych cheatów, uaktywnić można "nietykalność" i "nieskończoność amunicji". Cierpiąc jednak na wrodzoną niechęć do tego typu rozwiązań, nie odwoałem się ich pomocy i po prostu, bez żalu użnałem się za pokonanego. (Widzi mi się, że niektórzy recenzenci skrupulatnie z tych ułatwień korzystają. Jak bowiem inaczej wyjaśnić nagminne "zapomianie" o poziomie trudności misji?)

Wspomnienie wreszcie należy o elemencie dla tego typu symulacji nieodzownym, mianowicie trybie multiplayer. I tu również, zgodnie z duchem recenzji, padnie sakralne słowo "niestety". Multiplayer bowiem, jak na tą chwilę, rozwiązany został w sposób najgorszy z możliwych - aby zagrać z kimś żywym, wymagana jest znajomość jego IP, co z uwagi na brak jakiegokolwiek centrum Echelon-multiplayer (chętnych sprobować odsyłać na msgbrd strony oficjalnej) nie należy do rzeczy najbardziej komfortowych. Wykład przeprowadzony z jednym programistą zapowiada wprawdzie rozwiązanie tego problemu natychmiast po tym, jak powstaną pierwsze serwery dedykowane (wraz z edytorem scenografii i kampanii), jednak wciąż jest to śpiew przeszłości. Gra przeciw żywym wcale zresztą nie zmienia opinię o Echelonie - nadal nie wiemy, że staliśmy się obiektem czegoś ataku, dopóki o panczer nie zarykoszczą pierwsze pociski, nadal, przynajmniej do momentu gdy odpadnie nam skrzydło, nie widzimy, w jak bardzo złym stanie jest nasz pojazd...



Czy w świetle powyższego może dziwić fakt, że moja kariera pilota Federacji zakończyła się dużo szybciej, niż to planowałem. I chyba was nie dziwi, że początkowy zachwyt ustąpił miejsca pośpelnemu rozważaniu, jakie to czynniki sprawiły, że Echelon polecić można najgorzalszym i najbardziej sfrustrowanym maniąkom symulatorów? Najbardziej prawdopodobna odpowiedź brzmi - zabrakło paru miesięcy testów, sztylew, polerowań i... ponownych testów. Niestety Echelon nie jest w stanie mierzyć się nie tylko z niedawnym Crimson Skiesem, ale i starszymi gromi tego typu. Powiem więcej, jak dla mnie jedynym mocnym punktem Echelon są loty na niskich pułapach z przedkością bliskim maksymalnym. Tym samym Echelon stał się świetnym przykładem gry, w której zaczynaliśmy grać, słysząc chórzy z "Miesiąca" Händla, a skończyliśmy, niemal łykając ze złości, że znów roztworzono taki potencjał!

Słowem: była szansa, by rosyjscy programiści przestali być kojarzeni jedynie z Tetrisem, była szansa, by pojedzie "gra z za wschodniej granicy" nie było jednoznaczne z widokiem torby wypełnionej setkami kolorowych ptaków... była.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Buka Entertainment/Bethesda
Dystrybutor: TopWare
Internet: www.echelon-game.com
Wymagania: P1 266, 64 MB RAM, Win 9x/ME/2000, DirectX 8.0
Akcelerator: minimum 5 MB

Ocena: **5**

Plusy:

- doskonała oprawa graficzna
- spory hangar zbrojownia

Minusy:

- niesprawdzający się w akcji HLD
- zawyżony poziom trudności
- wyraźne widoczne m.in. seanse edytowania na których dobracowanie zabrakło czasu

Giants: Obywatel Kabuto PL

Mekarynsi, Władczynie Mówr oraz wielki Kabuto na naszych tamach gościły już nierzaz, ale powód obecnej wizyty jest nie mniej ważny. Bowiem niedawno pojawiły się w wersji polskojęzycznej, a w dodatku jako Ekstraga, co oznacza niezwykle atrakcyjną cenę, jedynie o parę groszy przekraczającą 29 złotych! Nie jest to może cena szokująco niska (o ile taka w ogóle istnieje...), ale biorąc pod uwagę fakt, że Giants są świeżym i dobrym tytułem, a cena, jaką w CD Projekcie za nią sobie życzą, jest w dodatku niższa od giełdowych - taki, jeśli tylko ma się odpowiednio mocny sprzęt, nie można przenieść obok niej obojętnie!

McDrive

Tak na wszelki wypadek powziąłem sobie na początek przypomnieć, z czym się Obywatela Kabuto je. Otóż najogólniej rzecz ujmując, jest to połączenie FPP TPP i strategii, z naciąkiem położonym głównie na akcji. Chociaż właściwie... jak by się tak głębiej zastanowić, to z określeniem głównego punktu nacisku można mieć pewne problemy. Nie dlatego, że kogoś jest mało - a z powodu wszelkiego humoru. Jest wszędzie, po prostu wszędzie! A że jest to dowcip w typie angielskiego wydania, tak u nas w redakcji nieniby - coż, pewne wahań nie powinno was dziwić! Ale o komediową stronę najbardziej się obawialiśmy, bo wiadomo przecież, że nie jest to wcale łatwo dowiedzieć się w słowie pisany, a co dopiero powiniemy!



Surzeczek obawy okazały się mocno przesadzone, zanim jednak przeję się do opisu dodatku gry, powzięcie sobie poswiecić trochę miejsca na opis pudełka, w którym daje się na początek. Jak na wszystkie Eks... Moga i ty. Coś gry przygotowujące jest jak najbardziej zbiłkowane sto magazynu, co między innymi oznacza, że instalacja na komputerze nie jest gry, co przesądza. Aż tak że nie ma żadnych kontynuacyjnych pudełek, co nie liczy. Ale czy aby nie... No właśnie, co bliżej do rzeczywistości, to bardziej do kartonów pudełek... Wszystko, ile tylko to możliwe, leżał na jednym miejscu, aż wymagało to absolutnie skomplikowanych narzędzi. Trwa jakieś dwa sekundy, a wynik finalny jest lepszy od niejednego tytułu sprzedawionego za sto złotych - coż, czepiad się chyba nie wypada, nieprawdaż?



Nie najgorzej, przyjmijmy jeśli nie licząc jej formy, ma się także sprawia z instrukcją. Znajdziemy w niej nawet wskazad z twój... - notabene dostosowanej do klimatu gry, z której wiedza o świecie, o którym przejęła gry, jest...

lu momentach po prostu męcząnią. Jednak jest to wada, która jest od polskiego dystrybutora niezależna, więc wpływ na ocenę nie nie będzie (bo pamiętajcie, że oceniamy tu nie grę, a jej spolszczenie).



Kiedyś w gry były sklepy, ale teraz musimy skorzystać z sieci Timera.

Skliuś będzie ona sprawiała trudności, zawsze może sięgnąć do jednego z archiwalnych numerów Action Plusa, w którym pełna solucja była swego czasu publikowana.

Ponieważ nie kupuję się jednak gier dla pudełek, pora poznaczyć się co nicco nad nią samą. A właściwie spróbować, bo na dobrą sprawę nie bardzo jest nad czym. Wprawdzie jeden z redakcyjnych generałów - a właściwie nawet jedyny, czyli El General Magnifico - twierdzi, że najlepszym rodzajem spolszczenia jest dodanie jedynie polskich podpisów, pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową, ale przyznacie chyba, że czytanie jest w wielu przypadkach zbyt absorbującym, by móc w pełni docenić choćby dowcip sytuacyjny. A tego jest przecież w Giantsach bardzo dużo! Na szczęście jednak CD Projekt nie przejął się zbytnio cichymi pojęwkami Generała i Obywatela Kabuto spolszczył w stu procentach. W dodatku zrobił to bardzo dobrze, praktycznie rzecz biorąc, z zachowaniem nieco absurdalnego charakteru wersji oryginalnej. I chwala im za to! Nie każdy przecież język Szejkspira włada w stopniu umożliwiającym bezproblemowe zrozumienie pojawiających się na ekranie dowcipów, a dzięki zniesieniu barier postawionej przez język stały się one dostępne dla szerokiego grona graczy "nie-doktor-speak-ujących".

Ostateczna ocena polskiej wersji jest zatem jak najbardziej pozytywna, ale żeby za słodko nie było, muszę w tym miejscu napisać o jednej, ale za to poważnej wadzie gry. Wymagania sprzętowe... Nijką się to ma do lokalizacji, ale... na Celronie 466 z 256 MB RAM i TNT2, który to sprzęt spokojnie przewyższa specyfikację rekomendowaną, gra jest w wie-


8

Producent: Interplay
Dystrybutor: CD Projekt
Internet: www.cdprojekt.pl
Wymagania: P1 266, 64 MB RAM, CD-ROM x8, DirectX 8.0, akcelerator z 8 MB RAM
Akcelerator: niebędący

Plusy:

- umieszczenie, które oddaje klimat wersji angielskiej
- reszta, co dobrze cena
- dosjedno do rzeczywistego porządku teksturowe pudełko

Minusy:

- niektóre głosy za dobrze dobrane nie są...

Demo: CDA 02/2001 (55)



Fallout Tactics

A POST-NUCLEAR TACTICAL COMBAT GAME

Nowa era trybów gry. Sporo nowościów, nowe możliwości i przede wszystkim takie same wrażenia jak w oryginalnym Fallout. Ale Fallout Tactics - to taktyczny rozgrywka. Ja również zauważam, że mimo że nowy rozwój wydawca mimo to nie przedstawił wymogów, to jednak gry mimo to nadal nadają się do rozgrywki. Wszystko, co zostało zmienione, zostało zmienione, aby nadal nadawać się do rozgrywki. Dlatego, aby mogły zadebiutować, "Fallout Tactics" muszą być nowe.

Gemini

Odbyły się bezpodstawnie. (Ba, doszło do tego, że na oficjalnym serwusie polskich graczy - tym opatrzonym tajemniczym kryptonimem "p.r.g." - pochwalało Ryszarda Chojnowskiego, jednego z tłumaczy FOT-a, jak rzadkim zas przypadekem są tam pochwały, to już stali by walczyć najlepiej. W każdym razie już pojęcie takowej mafii, prawo, przykro, czas umiejętnością - widać, że już wszystko...)

Jednak nic dziwnego - mówiąc ostatnim razem było rywów tak dobrych jak FOT: BoS. Dodatkowo, że wstępnie to, iż recenzja wersji PL nie ukazuje się miesiąc temu (nawet nie załatwionym, że to już deadline), goszci ona sama! Tłekno bowiem załatwionym, by spisać wrażenia, natychmiast dochodziłem do wniosku, że warto by jeszcze sprawdzić to, co tam, i wracałem do niej. Dopiero gdy Vicenow (czyli Drugi-Po-Najczęstszym) przeszedł się do mnie edytorem, a zaczął wątpić...

Bo rzeczywiście do recenzji polskiego Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Jego wyjątkowość o czym zapewne wam wiadomo, zauważa się wcale nie tylko w znakach diakrytycznych, o nie! Równie ważne, a budzące zdrobnienia innych nazej, to stwierdzić, poczytać komentarze nie-FOTików na niegdyś pełnych Fallout 1 i 2 w osobnych DVD boxach! Nie doszło tam - w tym samym zestawie i za te same, nieuwzględnianą przez niego (99% natychmiast dodatkowa płyta po awarii na edytorów) (ale instalacje tak twierdzą instrukcja dodatkowej misji - Springfield, ale poza tym zawierająca ogromne, naprawdę ogromne ilości szkiców, schematów, renderów itd. Ostatnim wreszcie prezentem dla fanów Aviaty Fallout jest papierowa gra Fallout Tactics: Warzone (nie mylić z fanowskim Fallout RPG), czyli gra bliźniaczko podobna do Warhammer Fantasy Battle, ale z naturalnie rozgrywaną w realiach świata Opadu Raduńskiego. Nic prostszego zatem, jak wydawać się zamiętającym sam plik .pdf (czyli dokładna i przewidziana instrukcja, planów z żołniami jednostek, wzorniki broni itp.), ależ w domu mały całowiącą sprawować, jak to kisi gier bez komputera. Jeszcze o zauważoność pudełka, o której mówią...

ukrytych w 3 pudełkach DVD (niezbyt szczęśliwie, nawiąsem mówiąc, i, znaleźć można niewielką instrukcję oraz dodatkowo rozkładaną kartę ze "sciągą" klawiaturową. O ile tej ostatniej w praktyce zarzuć można sposób, to... no cóż: nie jestem zachwycony instrukcją (choć niewiele, jeśli coś w ogóle małtu do powiedzenia CDP). Jest, mimo zdaniem, niezbyt dokładna, np. opis trybów multiplayer, których jest w grze 5, został zauważony do dwóch, a przy tym jest jakby mowa "niefalutowy" - zbyt mało tam, np. informacji na temat świata. Ogólnie wrażenie jest takie, jak gdyby wykorzystano, po drobnym zaledwie sejfach, skwierzoną dokończoną ją roboczą wersję...

Na szczęście, jeśli chodzi o gry, zauważono zbyt nie sposób. Tłumaczenie jest, nie waham się, tak twierdzić, wyjątkowo dobre - zupełnie nie czuję się sztywności - co zdarza się niezwykle rzadko - to, że tam mówią po naszymu, nie tyle nawet nie przeszkała, co naprawdę pomaga w edytorze gry! Ważne jest to, że tłumacze, nie bacząc - na szczęście na modyne ostatnimi czasy "przymusowe wychowywanie w duchu moralności", postarali się ukazać "polski" świat Fallout takim, jakim zawsze go ludzie z Interplay. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że dla tych wszystkich, którzy nie zauważają kłopotów swoich usługi mówiąc, może i tańszą, ale ekran zaledwie elegancką i smukłą opieką filtrowania dialogów. Jak dla mnie, w przypadku Fallout (i rzadziej sporadycznie) chemiczycznej, dla sztucznej niepoprawności, ale jeśli sprostanie temu, właśnie marnotrawka na "sztywnie rozpiętej" pomiędzy grą a nie grą. Wreszcie, aby te jakości, ich "odległość", nie odległa od kandydata do zdobytych tytułu "najlepsza lokalizacja roku 2001". Nic dziwnego - lista plaków zawsze nazwiska m.in. Olafii Lubawskiego, Andrzeja Chyry ("Drogę"), Małgorzaty Buki (m.in. "Demony Wojny") czy, jeśli o panach mowa, Grażyny, Jennifer, Wolszaków, a sztachetka - jak wszem i wobec, z domu - zrobiona...

Mały postęp: polska premiera, wycofany powrót lokalizacji, wysele graczem na dobre - wersja polska zawiera patche konieczne do poprawnego funkcjonowania gry. Rozszerzona? Tylko jedno - jakby nie było owolesnych i inteligentnych Deathclawów (tak dla mnie deathclaw, zawsze wyglądał lepiej, jak Xenomorph z plenariuszem), to jeszcze przedłużona nazwa, jakby nie patrzeć, właśnie "deathclaw". Sążony smierci. Niby bez sensu, a jednak zas mi tu nie gra...

Ogólnie jednak rzecz jasna, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel PL jest produktem, o którym mówią godnym pojęciem. Tłumaczeniu i aktom udało się zadać więcej klimatu oryginalu. Jeśli zas wiesz, pod uwagę fizycznych upominków, nie pozwalać nie innego, jak stwierdzić, że to właśnie polskie wydanie FOT-a, jest absolutnym "mustem" dla każdego miłośnika gier fanów Fallout.

Polonizacja: **9+**

Producent: MicroProse/Interplay
Dystrybutor: CD Projekt tel (022) 519 69 00
Internet: <http://fallout.cdp.pl>

Wymagania: Pentium 133 32 MB RAM, CDX8, Windows 95
Akcelerator: niepotrzebny

INFO • INFO • INFO • INFO

Plusy: • ido się zachować klimat Fallouta
• FOT + dysk dodatkowy
• FOT i F02 w zestawie (woohoo!) Minusy: • Szpory śmierci, yuck... /

The Ward PL

jakis czas temu El General zawiątał do redakcji i od progu zaczął trąć o nowej, wspaniałej przygodówce. Tytuł tego cuda brzmi "The Ward", a gierka jest ponoć perelką wśród gier przygodowych. Nie myślałem wtedy, że będę miał okazję zapoznać się z nią. Od przygód odbijam się jak kauczuk od asfaltu. Mimo to postanowiłem spróbować z polską edycją "The Ward", którą otrzymaliśmy do recenzji.

jasu

Pierwszego kwiatka znalazłem już podczas instalacji, a raczej podczas zapoznawania się (a co mnie tknęło) z tekstem umowy licencyjnej. Wydaje się, że jeśli ma ona mieć jakiekolwiek znaczenie prawne, to powinna być napisana po polsku, i to poprawnie. W końcu mamy jakąś ustawę o ochronie języka. Nie, nic z tego, instalator "The Ward" czystuje nas bełkotem, który powstał chyba wskutek działania komputerowego translatora. Nie wydaje się bowiem, żeby nawet najbardziej pijany tłumacz popełnił aż takie błędy. Tło nacenie i owszem - wierne, ale... aż za bardzo, a kłuje w oczy. A tłumaczenie jest ponownie jak kobieta: wierne nie jest piękne, piękne nie jest wierne. Humorki mi się jednak polepszyły, a po chwili zrobiło się jeszcze lepiej, gdy w czasie instalacji i po włożeniu drugiej płyty do napędu oraz wyjściu do pulpitu instalator zaliczył zwis. Czeplam się...



Chwilę potem jest już trochę lepiej, przynajmniej pod względem jakości. Oglądając intro nie miałem okazji, żeby się do czegos przyczepić. Napisy wyświetlane na dole ekranu pozostają w zgodzie z tym, co słychać z głośników, i niczym szczególnym nie różą. Również głos lektora dobrano całkiem dobrze. Na razie - nie jest zle.



Ale zaraz potem padły kilka silnych ciosów. Po pierwszych krokach nasz bohater wchodzi w posiadanie dwóch kart i kluczy. Bardzo fajnie, tylko dlaczego nazwy obu kart zostały podane w języku angielskim? Niech mi ktoś powie, czy gra była lokalizowana, czy też nie była? Sprawdzano ją przed oddaniem do tłocznii czy nie sprawdzano? Może problem tkwi w tym, że niektóre zwroty angielskie trudno przełożyć na język polski, więc lepiej zostawić je w oryginale? Jeśli tak jest naprawdę, to po co ją w ogóle lokalizować? Wracając do kart, to jedna z nich - some card - dzięki pewnym działaniom translatorskim zmieniała nazwę na "karta medyczna". Wrażenie jednak pozostało to samo i można chyba przypuszczać, że zagłębiając się dalej w historię, napotkałbym więcej takich niespodzianek.



Niestety, nic już nie naprawiło złego wrażenia. Co gorsza, z minuty na minutę coraz bardziej przekonywałem się, że do stąpiem do ręki wersję beta, mimo iż płytki wyżej z foliowanym gąbką. Może tylko jest to moje wrażenie - jakiś niedzielszy jestem - ale gry



wydaje się raczej po skończeniu testów, a nie w ich trakcie. A tak chyba postąpiłem z The Ward PL. Jak bowiem inaczej wytlumaczyć pojawiające się dzieniędzni literówki czy zakakujące sytuacje, w których z naszego ekwipunku znikały przedmioty i pojawiały się tam, gdzie leżały pierwotnie? Skąd w klawiszologii wziął się klawisz odpowiedzia na za dodawanie komentarzy od beta-testerów?

Pytałem dalej, ale po prostu mija się to z celem. Ludzie odpowiedzialni za



takiego potwora powinni wziąć poprawkę na to, że czasy, gdy szło wszystko, co było choćby w części opracowane w języku polskim, już minęły. Nikt za nimi nie troszczy. Klient przyzwyczaił się do jakości i stawia wymagania, przecież za to plac. Po zakupie The Ward PL może - i to całkiem słusnie - czuć się oszukany. A szkoda, bo podobno gierka warta jest uwagi, tyle że w pełni jej jakość docenią tylko posiadacze oryginalnej wersji językowej.

Całość może być jakoś uszła, gdyby nie fakt, że nie tak dawno



recenzowaliśmy polską wersję gry Europa Universalis, wydawaną przez tę samą firmę. Tam również, szczególnie w przypadku instrukcji, odeszczono rzetelną kontrolę. A wystarczy przecież zlecić kilku zapaleńcom gruntowne testy i wytknięcie wszystkich błędów. Chyba nawet przy aktualnej i dość niskiej cenie firma nie zbąkrotuje. Właśnie?

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Fragile Bits

Dystrybutor: Coda tel (022) 864 78 25

Internet: <http://www.coda.pl>

Wymagania: Pentium 133 32 MB RAM, CDX8, Windows 95

Akcelerator: niepotrzebny

INFO • INFO • INFO • INFO

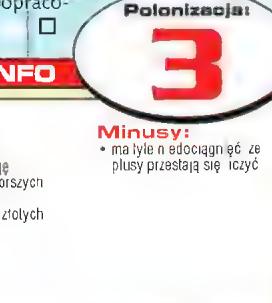
Plusy: • ma pudełko

• ma instrukcję

• ma nie najgorszych lektorów

• ma cenę 69 złotych

Minusy: • ma być n edoignieć, że plusy przestają się czyć





EXPLOSIV

Zestaw gier z serii EXPLOSIV, wydawanej na rynku polskim przez firmę Techland, to mieszanka rzeczywiście wybuchowa. Gry nie należą moze do najnowszych, ale każda z nich swego czasu była przedmiotem dużej recenzji w CDA, jako że wszystkie narobili wówczas sporego zamieszania w szkach wroga. Teraz można je nabyć za cenę dwu biletów autobusowych czy tramwajowych.

Anakha

Do każdej gry dołączono manuale. Nie są może najwyższych lotów, ale dostarczają wszystkich, ewentualnie potrzebnych graczy informacji.

Panzer Dragoon

Jakiś czas temu szok - w sensie pozytywnym zarówno pod względem graficznym, jak i muzycznym. Niestety, od tamtej pory trochę deszczu na Ziemię spadło i grafika 640 x 480 w 16 bitach to już nie



jest to, co tygrysy lubią najbardziej (o akceleratorach, przynajmniej GeForce2 MX, można zapomnieć). Nie zmienia to jednak faktu, że gra ciągle prezentuje się atrakcyjnie. Co jak na grę sprzed pięciu lat już jest dość dużym osiągnięciem. Oprawa muzyczna jest zapisana w formacie audio. Prawda, iż pięć lat temu nie przykładało jeszcze takiej jak obecnie wagi do owego zagadnienia, skutkiem czego tony są trochę na jedno kopyto. Inna rzecz, że była to gra obliczana na



szedź do góry, aczkolwiek intro ciągle ma swój połot (jeżeli przyjrzymy się oczu i wyostrzymy uszy). Istnieje też mały problem -

superhit tamtych lat, więc jest całkiem dobrze, a momentami nawet lepiej. Scenek animowanych nie ma tu zbyt wiele, a konkretnie: są dwie (no, trzy, jeżeli naprawdę się postarasz). Brutalna prawda jest taka, że standard jakościowych scenek mocno w ostatnim czasie po-

animacje, przynajmniej na moim sprzęcie, jakoś nie chciały się kulturalnie wyświetlać podczas gry. Ale od czego Windows Media Player. Zresztą, cała reszta fabuły jest przekazywana podczas samej gry.

Natomiast jest taka jedna rzecz, której nawet czas nie odbierze grze. Mianowicie grywalność. Od czasu do czasu zdarzają się takie dni w życiu żółwia, kiedy chce się dać odpocząć szarym kornókiem i po prostu naciąka fire. Dobrych strzelanek na blaszaku jest jak na lekarstwo. A jeszcze mniej tych, które doceniają zalety smoka bojowego.

The House Of The Dead



W tej grze nawet nie próbowano stwarzać pozo-rów, że chodzi o coś innego niż celne kierowanie ogniem z pistoletu, skutkiem czego fabuły tu nie doświadczamy. Pamiętacie może słynnego Virtua Cop? Słowo daje, dochody prze-



ciętnego salonu gier musiały spaść o jakiś zauważalny procent, kiedy owa gra została wydana w wersji na PC. To były czasy, THOTD wyglądała mi za szybką adaptację ze względu na potrzeby różnych gustów. Lubisz wywiązać gnatem i celnie strzelać? Ale nie do terroristów w dwudziestym wieku? Zacięcie na horrorki? No to proszę, macy THOTD. Złych panów w czarnych garniturach zastąpiły umarłaki w nie do końca kompletnych garniturach o kolorze zatartym procesem gnilnym. Reszta jak w każdym programie point and shoot. Wystrzelać magazynek do tamtych, przeładować i strzelać dalej. I nie dać się trafić ku... ups... wrong game... siekiera, pazurami, nieświeżymi paznokciami i czym tam jeszcze. Ja tam wołafem VC, ale gusta są różne. Istnieje też możliwość wybrania różnych bohaterów, którzy różnią się w niewielkim stopniu - jedni stawiają na ilość, drudzy na jakość, jeszcze inni na odporność swoich czterech liter. Jeżeli interesują cię same grube ryby, to możesz zmierzyć się tylko z nimi na zasadzie - jak długo wytrzymasz. Gra, mimo swojego wieku, bez problemu obsługuje współczesne akceleratory (przynajmniej te popularne).

Sega World Wide Soccer

Piłka nożna to piłka nożna. Grafika uległa mocnemu przedawnieniu, choć przynajmniej jest wyświetlana poprawnie. A jeśli idzie o



samą grę... jeżeli firma chce być "wszystkostronna", to zazwyczaj przynajmniej część produktów może być nie najwyższych lotów. Teoretycznie wszystko jest tam, gdzie powinno, ale wielbicie piłki kopanej na ekranie mogą czuć się zawiedzeni. Mała dygresja odnośnie trochę większego buraka - umowa licencyjna, na którą graczy musi przystać podczas instalacji gry, opiewa na zgodę innego produktu: UMOWA LICENCJI PROGRAMU SZACHY 2001.



Sega Rally Championship

Tak, Championship, a nie "Championship", jak to jest wypisane na kompaktie. Ja rozumiem, że to produkt niskobudżetowy i w ogóle, ale bez przesady... SRC to drugi w tym pakiecie tytuł, który swego czasu w niejednym blaszaku gościł. Tak samo jak w przypadku Panzera, na grę da się patrzeć. A grywalność pozostała bez zmian. Był to swego czasu najbardziej gorący tytuł w dziedzinie wyścigów. Osobiście zawsze byłem za



Need For Speedem (przynajmniej do czasu High Stakes), a e przyznać trzeba, że SRC też swój urok ma, zwłaszcza gdy ktoś gospoduje bardziej w samochodach rajdowych.



Virtua Fighter 2 PC

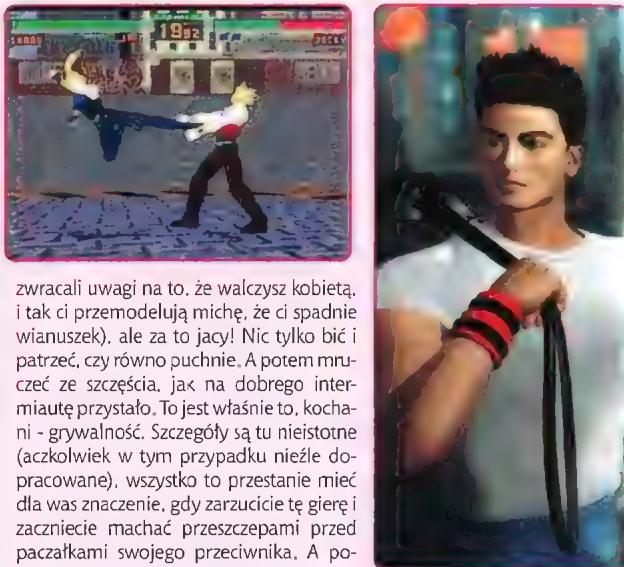
Istnieją takie gry, które mimo upływu lat nadal sądziarskimi staruszkami mogąymi zagotować krew niejednemu (i nie dwóm) wachlującemu dżojem młodziankowi, który wybiera sobie, że nie ma nic lepszego ponad najnowsze produkcje z supergrafiką i jeszcze większymi wymaganiami sprzętowymi. Ależ moi drodzy, toż to podstawowy błąd w myśleniu. Nie dajcie się zwodzić iluzją gigabajtów zajmujących wasze twardziele i postuchajcie, co mówi nam stare (ale jare) przystowie ludowe: nie wielkość się liczy, lecz technika! Jeśli chcecie oglądać śliczne obrazki, to przejrzyjcie sobie rozkładówkę w męskim magazynie, a jeśli chcecie profesjonalnie i bezkarnie oklepać gościowi fację, to zagrajcie w Virtua Fighter 2! Satysfakcja zagwarantowana albo zwrot kałoszy. A i ładne obrazki się znajdują.

Mr Jedi

Uwaga, na początek będzie mały wykład, więc wszystkie niecierpliwe farfocle niech teraz grzecznie odłożą CDA i przejdą do toalet z wcześniejszymi wspomnianymi męskimi magazynami, a straceńców reszta niech grzecznie siedzi i słucha, bo powtarzał nie będę. A i przyłożę dębową ławę w dekiel, gdy jakiś zakutý feb będzie marudził. Czy wiecie, co przed wszystkim powinna posiadać dobra gra? Hmm? No to siegnijcie pamięcią wstecz, ale trochę dalej, zanim na scenę weszła Britneja i nowa gałąź rodu Iglesiasów. No i jak? Już wiecie? Nie - nie dobry pomysł (bo ten można zawsze), nie ładna grafika (bo ta bez dobrego pomysłu i cześć jeszcze jest tylko nudną skorupą). Nie będę was męczył i powiem wprost - grywalność! To "coś", co nie pozwala wasm ocerwać się od monitora przez długie godziny (dni? tygodnie?) i każe męczyć sprzęt tak długo, aż się zmarszczy.

Do takich gier właśnie zalicza się Virtua Fighter (macie w numerze) i jej druga odsłona (hm... zobaczymy), o której tu właśnie mowa (gdzieby ktoś stracił wątek). Grywalność tego klasyka trójwymiarowych mordobić jest tak wysoka, że strach się bać i bacić się strać! A i to nie pomoże, gdy dostaniesz się w łapki tej wirtualnej maszyny do robienia bliźniemu kukui. Dodatkowo pobudza apetyt fakt, że ta giera nie wymaga od waszej maszynki "nie wiadomo czego" i śmiały jak odrzutowiec na hign detais na podstawowym sprzęcie (z akceleracją 3D - bez też późnie, ale gorzej). Dla każdego, kto zetknął się z serią VF, napotkane w tej części postacie nie będą żadną niespodzianką, a i zapalenie "intermiau", czyli usieliowione mruczki, znajdą tu dla siebie parę kłocików. A dokładnie jednego (a jużi, a jakże) - lekcję klepania przez sieć, czyli że możecie się z kumplem umówić, że pogratacie sobie po kabelku, obieracie postacie i walcicie tak długo, aż izolacja kabla zacznie recytować książkę kucharską Kuronia.

I nie wważajcie mi tutaj, że stare, że nie jare, bo to "bezydura kompletetna" - zagraj, a przekonasz się, że nikt nie ma piękniejszych i bardziej kształtnych nóżek niż czarnowłosa Pai czy też jej śliczna blond koleżankę z drugiej półki (byna mniej nie mózgowej). Co prawda reszta to faceci (maniakalny ninja, pjanysta staruszek, japoński osieki i kilku innych chłamów, którzy nie będą



wzracali uwagę na to, że walczysz kobietą, i tak ci przemodelują michę, że ci spadnie wianuszek), ale za to jacy! Nic tylko bić i patrzeć, czy równo puchnie. A potem mruczeć ze szczęścia, jak na dobrego intermiautę przystało. To jest właśnie to, kochani - grywalność. Szczególny są tu nieistotne (aczkolwiek w tym przypadku niezłe dopracowane), wszystko to przestanie mieć dla was znaczenie, gdy zarzucicie tą gierę i zacznięcie machać przeszczepami przed paczałkami swojego przeciwnika. A powiadam was, możecie to robić na różne sposoby (bez skojarzeń, bo dam po łapach dębową ławę) - drużynowo pojedynczo, na czas, na turystycznie i osobno, na odlew i na wprost, na stojąco, leżącą, latającą i po piątku. A wszystko to w klasycznym mordobiciu, które da wasm więcej radości, niż ma bitów w jednym pliku i plików w jednym biciu.



Powiem wprost - jeśli i uważaś się za fanię gier komputerowych, a co gorsza (o zgromadził), za fana mordobić i nie małeś jeszcze okazji pomachać zgrabnymi nożkami Pa! ani oklepać tą pomęgę gęby któregoś z jej cierpiących na przerost mięśni macho menów, to lepiej się do tego nie przyznawaj, bo w ten sposób uchronisz mnie od nagłego zejścia z tego świata na atak niepowstrzymanego i urokiowego śmiechu. Hjo o, hjo o, hjo o... A czy wiecie, bobaśki, że VF jest P.ERWSZĄ trójwymiarową bijatyką na świecie? Tak, tak - to nie byle co, ale pionier całą gębą, może czasami obitą, ale za to z jaką klasą!

W drugiej części VF mamy do dyspozycji o dwóch zawodników więcej niż w pierwszej (a jakich, sprawdźcie sami, a co!). VF2 mała swoją premierę w japońskich salonach w listopadzie 1994 roku (na PC, naturalnie, konwersja trafia sporo później) i wydawać by się mogło, że po szoku, jaki wywołała jedynka, nic już bardziej nie może wstrząsać graczą. Tymczasem dwójka natychmiast stała się prawdziwym hitem. Poprzecznka została podniesiona tak znacznie, że japońskie salony gier były szturmowane przez fanów VF. Zaraz po premierze w Japonii wybuchły tak duże szafy na punkcie VF2, że w gazetach poczęły nawet ukazywać się rankingi najlepszych graczy w VF2, nie mówiąc już o stosach gadżetów w sklepach. Nie wiem, czy wiecie, że istnieje nawet animowana seria telewizyjna i film kinowy oparty na tej grze. Obie produkcje to świetna animacja i doskonala muzyka - naprawdę warto obejrzeć! No, ale zanim obejrzycie, najpierw zagrajcie. Powiadam wasm - warto! □

A teraz przepraszam, mam dzisiaj małe rendez-vous z Pai, więc spadam. Ech, te jej nóżki, mniemam...



Virtua Fighter 2 PC
Producent: Sega Enterprises, Ltd.
Dystrybutor: Empire Interactive
Internet: www.sega.com
Wymagania: Pentium 166/100z 32MB
RAM, 127B2, Windows 95/98/2000
Akcelerator: 3D Accelerator

5 lat minęło jak jeden dzień...

STAR TREK CORNER 1

Kącik Star Treka im. kapitana Spocka

Witam. Po okresie błędów i wypadek na łamy waszego ulubionego czasopisma zawiązał kącik poświęcony Star Treku. Nie mogę obiecywać, że będzie co miesiąc (nie odczekać to zależy) - ale mogę obiecywać, że będzie się pojawić od czasu do czasu. Jako że CDA to periodyk poświęcony grom komputerowym, zawartość kącika będzie zdefiniowana przez gry ze Star Trekiem w tle. Mimo iż coraz częściej wspomina się o nowych produktach, rzadko kto w Polsce zna wszystkie JUŻ wydane na zachodzie programy i periodyki.

Przyjrzymy się grom, encyklopediom, gierkom shareware'owym oraz tekstówkom z czasów, gdy karta EGA była cudem na miarę U.S.S Enterprise. Zapraszam na sentymentalną wędrówkę i zapowiadam, że większość z was nie szukała o grach, które będą tu prezentowane. A więc do dzieła...

Mycroft

STAR TREK: Captain's Chair

Tematem dzisiejszego odcinka jest jeden z ciekawych dla miłośników Star Treka produkt, mimo że nie jest grą. A wszystko zaczęło się od tego, że każdy zakręcony (czytaj: obsesyjnie opętany) chciał zasiąść na fotelu kapitana okrętu promierzącego bezkresne czelusek kosmosu. Po okolo 35 latach gwiezdnych wędrówek i nocach pełnych marzeń nadeszła wiekopomna chwila. Najstynniejsze okręty Gwiezdnej Floty stały się bohaterami programu stworzonego przez Simon & Schuster Interactive - firmę znaną między innymi z wszelakiego typu trekkowych wydawnictw zarówno multimedialnych, jak papierowych. Całości nie należy traktować inaczej jak wyprawę po wirtualnym muzeum. Do naszej dyspozycji będą mostki najstynniejszych (znanych z seriali telewizyjnych filmów) statków floty: USS Enterprise, USS Enterprise D, USS Enterprise E, USS Voyager oraz USS Defiant. Będzie można zajrzać w każdą konsolę, nacisnąć każdy przycisk i co najmniej wykonać kilka prostych, ale jakże interesujących każdego trekkera czynności. Mam na myśli uruchamianie silników, strzelanie torpedami czy chociażby odwrzucanie rdzenia napędu Warp. Dzięki



przypominam, że program powstał jakiś czas temu, a zamysłem producentów nie było tworzenie gry FPP, a jedynie szczegółowej prezentacji. Jednak na zwiedzaniu mostka sprawa się nie kończy i gdy klikniemy porozrzucone tu i ówdzie przedmioty, będziemy mieli niepowtarzalną okazję przeczytania kilku ciekawych szczegółów o każdym z nich, a także obejrzeć projekcję każdego przedmiotu. Strzelby faserowe, apteczka polowa, komunikatory - to nie lada gratka dla każdego fana. No i nie możemy przecież zapominać, że w całym programie ukryto kilka śmiesznych miniprogramów (pierwszy Enterprise) czy też dociekały, ukryte mostek (Enterprise D - wystarczy z prawego panelu przy fotelu kapitana odczytać odpowiedni kod, a później wpisać go w lewej konsoli taktycznej). Całość programu została okraszona filmikami z udziałem aktorów występujących w serialach. Naszymi narratorami będą Worf, Riker, Sisko czy też Janeway. Muszę przyznać, że jest to dość zabawny program, a dla fanatyków, potocznie zwanych trekkera, wręcz lektura obowiązkowa. Zresztą po patrzeniu na obrazki. Szkoda tylko, że większość z tych programów jest dostępna wyłącznie za granicą... :-(.

Tyle na dobry początek.

Napiszcie, czy chcecie więcej i dla czego tak (albo nie).



Polska scena Counter-Strike'a

czyli finał rozgrywek Ligi Gier Komputerowych LAAG (*)

Counter-Strike jest obecnie najpopularniejszym multiplayerowym shooterem na całym świecie - podobnie jak u nas, czego najlepszym dowodem są tysiące fragujących się bez litości graczy na wielu polskich serwerach, przez 7 dni w tygodniu i 24 godziny na dobę.

Sebastian R. Bialek
a.k.a (null)EH AMB/RA Sargon Blaive

Counter-Strike skupia w Polsce bardzo liczne środowisko - do chwili obecnej zarejestrowano ponad 200 klanów i cały czas powstają nowe. Liczba graczy związanych z tym tytułem możemy określić na poziomie ok. 15 000 w skali całego kraju, co jest liczba znacząca i jak na nasze warunki prawdziwie imponująca. Co ciekawe, środowisko to skupia bardzo zróżnicowane grupy ludzi - w Counter-Strike grają zarówno dorosli, jak i młodzież. Nie należą do rzadkości sytuacje, gdy tą grą pasjonują się małe wielopokoleniowe rodziny - rodzice razem z dziećmi.

Wyrazem tego, jakby nie było, fenomenu w Polsce jest istnienie i działanie w skali ogólnokrajowej pierwszej Ligi Gier Komputerowych, której obecna, właśnie letnia edycja właśnie się zakończyła - 30 czerwca w Warszawie finałowym turnieju o mistrzostwo Polski. Pomyślowa Ligi i jej organizatorem jest Pierwsze Polskie Stowarzyszenie Graczy Komputerowych LAAG, które poprzez swoje działania chce aktywnie wspierać wszelkiego rodzaju akcje zmierzające do upowszechnienia tematu gier komputerowych i ich dostępności w Polsce.

Liga wystartowała w momencie rozpoczęcia zapisów do niej, faza rejestracji miała początek jeszcze w lutym, kiedy klan chętnie do wzięcia udziału w spotkaniach Ligi mogły zgłosić akces uczestnictwa. Natomiast preludium rozgrywek Ligi było oficjalne losowanie w czasie uroczystości 5-lecia klanów w niej uczestniczących, jakie odbyły się w tym roku CD Action we Wrocławiu, w kwietniu tego roku. W czasie tego losowania wylosowano grupy, które potem systemem eliminacji wylośliły trzy zwycięskie klanы biorące udział w finale.

W czasie eliminacji doszło do wielu niespodzianek, które dodały smaku i koloru i tak już emocjonującym rozgrywkom. Klan, który ze względu na swoje dotychczasowe dokonania oraz pozycję zajmowaną w rankingach (www.statsy.counterstrike.pl), był

Jednakże właśnie na de_prodigy STREFA pokazała, na co ją stać, wygrywając efektownie i na tyle wysoko, że różnicą punktów zwyciężyła w całym meczu, a tym samym zagwarantowała sobie uczestnictwo w finale.

W wyniku rozegranych półfinałów poznaliśmy ścisłe grono finalistów, czyli następujące klany: GRYNET, STREFA, BRO. Wśród nich miał zostać wyłoniony zwycięzca i mistrz polskiej sceny Counter-Strike'a.

W drodze oddzielnego losowania tuż przed samym finałem wybrane zostały mapy, na których miały rozegrać się ostateczne spotkania. Okazało się, że są to de_train oraz de_cable. Co ciekawe, ta ostatnia

uznawana za faworytów, odpadły (DUNE, 1410), natomiast kilka innych rozgrywek Ligi zaczęły zdobywać należny im szacunek...

Napięcie rosło, w mierze jak kolejne klanły odpadają w trakcie eliminacji, bo każdy uczestnik i wieź zadawał sobie pytanie, kto dojdzie do scistego finału? Jaki będzie skład, który zadecyduje o tym, kto zostanie drużynowym mistrzem Polski w Counter-Strike'u?

Tak czy inaczej, finał rozgrywek Ligi zapowiadał się niezwykle emocjonująco - uczestnictwo utytułowanych klanów, czyli GRYNETU oraz BRO, dawało pewność pojedynek na najwyższym poziomie, natomiast STREFA po niesamowitym wyczynie wyeliminowania dwóch bardzo mocnych faworytów Ligi, czyli DUNE'A i NULL, jawiła się jako bardzo groźny i nie dający przewidzieć własnych poczynań przeciwnik.

Jednakże takiego zakończenia i takiego napięcia w czasie finału, który odbył się 30 czerwca w centrum rozrywki Hokus Pokus w Warszawie, nie spodziewał się nikt... Ale jak wiadomo, życie tworzy najciekawsze i najbardziej emocjonujące scenariusze, a w tym przypadku splot okoliczności przygotował nam prawdziwy thriller.

Wszystko rozpoczęło się w centrum rozrywki Hokus Pokus o godzinie 13:30, kiedy mecz między GRYNETEM i BRO miał wyłonić pierwszego zwycięzce tego dnia. Pierwszy pojedynek był bardzo zacięty i niezwykle wyrównany - wynik końcowego tego spotkania to 2:2, ale BRO udało się wygrać cały ten mecz różnicą jednego, tzw. "małego", punktu, który był przyznawany za każdą wygraną rundę na danej mapie.

W półfinałach zmierzyły się zatem następujące klanły:

F|S|G vs. BRO
STREFA vs. DUNE
GRYNET vs. BOR

Mapy, na których odbywały się pojedynek w półfinałach, to nieśmiertelny i ukochany przez wszystkich CS-ówców de_dust (jest to bezapelacyjnie najpopularniejsza mapa w historii tej gry) oraz de_prodigy, który również ma bardzo wielu zwolenników - są tacy, którzy wręcz się w nim specjalizują, jak np. STREFA, co pozwoliło im wygrać z jednym z najlepszych polskich klanów, czyli z DUNEM. To spotkanie miało swoją dramaturgię, ponieważ pierwszą rundę na de_dust STREFA przegrała 0:6 i 0:6, co nawet przy największej dozie optymizmu i ducha fair play trudno nazwać wynikiem wyrównanego pojedynek.

Jednakże właśnie na de_prodigy STREFA pokazała, na co ją stać, wygrywając efektownie i na tyle wysoko, że różnicą punktów zwyciężyła w całym meczu, a tym samym zagwarantowała sobie uczestnictwo w finale.

Kolejny mecz zapowiadał się również emocjonująco. "Czarny koń" rozgrywek, czyli klan STREFA, po absolutnie niespodziewanym i zaskakującym wyeliminowaniem dwóch wielkich faworytów Ligi, tzn. klanów NULL oraz DUNE, skupiających najlepszych "wymiataczy" polskiej sceny Counter-Strike'a, jawił się jako twarde orzech do zgryzienia. Jednak, jak w przypadku poprzednich zwycięstw, szczęście stało po stronie STREFY, tak teraz wyraźnie się od niej odwróciło... Prawdę powiedziawszy, GRYNET niemalże zdeklasował

mapa, choć już wiekowa, nie jest grana tak często, jak np. de_prodigy czy cs_italy. Wynikiem tego była sytuacja, jaka przydarzyła się STREFIE, która nigdy nie grała żadnej "kłanówki" na de_cable, a na de_train grała po raz drugi w swojej historii... Cóż, życie jest pełne niespodzianek, nieprawdaż?!

Tak czy inaczej, finał rozgrywek Ligi zapowiadał się niezwykle emocjonująco - uczestnictwo utytułowanych klanów, czyli GRYNETU oraz BRO, dawało pewność pojedynek na najwyższym poziomie, natomiast STREFA po niesamowitym wyczynie wyeliminowania dwóch bardzo mocnych faworytów Ligi, czyli DUNE'A i NULL, jawiła się jako bardzo groźny i nie dający przewidzieć własnych poczynań przeciwnik.

Jednakże takiego zakończenia i takiego napięcia w czasie finału, który odbył się 30 czerwca w centrum rozrywki Hokus Pokus w Warszawie, nie spodziewał się nikt... Ale jak wiadomo, życie tworzy najciekawsze i najbardziej emocjonujące scenariusze, a w tym przypadku splot okoliczności przygotował nam prawdziwy thriller.

Wszystko rozpoczęło się w centrum rozrywki Hokus Pokus o godzinie 13:30, kiedy mecz między GRYNETEM i BRO miał wyłonić pierwszego zwycięzce tego dnia. Pierwszy pojedynek był bardzo zacięty i niezwykle wyrównany - wynik końcowego tego spotkania to 2:2, ale BRO udało się wygrać cały ten mecz różnicą jednego, tzw. "małego", punktu, który był przyznawany za każdą wygraną rundę na danej mapie.

W półfinałach zmierzyły się zatem następujące klanły:

F|S|G vs. BRO
STREFA vs. DUNE
GRYNET vs. BOR

Mapy, na których odbywały się pojedynek w półfinałach, to nieśmiertelny i ukochany przez wszystkich CS-ówców de_dust (jest to bezapelacyjnie najpopularniejsza mapa w historii tej gry) oraz de_prodigy, który również ma bardzo wielu zwolenników - są tacy, którzy wręcz się w nim specjalizują, jak np. STREFA, co pozwoliło im wygrać z jednym z najlepszych polskich klanów, czyli z DUNEM. To spotkanie miało swoją dramaturgię, ponieważ pierwszą rundę na de_dust STREFA przegrała 0:6 i 0:6, co nawet przy największej dozie optymizmu i ducha fair play trudno nazwać wynikiem wyrównanego pojedynek.

Jednakże właśnie na de_prodigy STREFA pokazała, na co ją stać, wygrywając efektownie i na tyle wysoko, że różnicą punktów zwyciężyła w całym meczu, a tym samym zagwarantowała sobie uczestnictwo w finale.

W wyniku rozegranych półfinałów poznaliśmy ścisłe grono finalistów, czyli następujące klany: GRYNET, STREFA, BRO. Wśród nich miał zostać wyłoniony zwycięzca i mistrz polskiej sceny Counter-Strike'a.

W drodze oddzielnego losowania tuż przed samym finałem wybrane zostały mapy, na których miały rozegrać się ostateczne spotkania. Okazało się, że są to de_train oraz de_cable. Co ciekawe, ta ostatnia

została swojego kolejnego rywala, bo pozwolił mu na zremisowanie tylko jednej rundy, pozostałe wygrał w sprawę w efektownym stylu.

Wyniki szczegółowe tego meczu:

Mapa de_cable GRYNET vs. STREFA
3 : 3
7 : 3

Mapa de_train GRYNET vs. STREFA
7 : 3
8 : 2

Ostatni mecz wydawał się być tylko formalnością i w rzeczywistości tak było. Klan BRO nie pozostawił żadnych złudzeń STREFIE co do ich możliwości na zdobycie zwycięskiego tytułu. Oznaczało to kolejną, drugą już porażkę dla STREFY w tym turnieju...



nagrodzony zdobywca 2 miejsca, klan GRYNET

Wyniki szczegółowe tego meczu:

Mapa de_cable BRO vs. STREFA
7 : 1
6 : 3

Mapa de_train BRO vs. STREFA
7 : 3
4 : 5

Po zsumowaniu wszystkich wyników tego dnia okazało się, że zgodnie z regulaminem Ligi, punkty liczone w czasie meczów finałowych, dają zwycięstwo klanowi GRYNET, pomimo że klan BRO wygrał oba swoje spotkania. Jednakże pierwsze starcie między GRYNETEM a BRO miało bardzo wyrównany przebieg, ponadto wygrana BRO była minimalna, tylko jednym małym punktem, w takim przypadku organizatorzy zaproponowali obu klanom rozegranie dodatkowego meczu - dogrywki finałowej, mającej wyłonić ostatecznego zwycięzce finałów Ligi i tym samym mistrza polskiego Counter-Strike'a.

Pamiętajmy o tym, że turniej trwał non stop od wcześniejszych godzin południowych, wiadomo, że dokonanie niezbędnej kalibracji sprzętu (drivery) zabiera chwilę czasu, a tu było to szczególnie istotne, bo większość graczy pojawiła się z własnymi myszkami i klawiaturami. Dlatego też, aby umożliwić gracjom korzystanie z ich własnego sprzętu, organizatorzy dokonywali heroicznych wręcz wysiłków, żeby wszyscy sprawnie działało. Ale na to potrzeba czasu, dlatego też ostatni mecz turnieju zakończył się około godziny 22:30, potem odbyło się liczenie punktów i okazało się, że powstała sytuacja wymaga odpowiedniego rozwiązania.

Wobec powyższego kilkunastogodzinny maraton, pełen emocji, a tym samym wyczerpujący zarówno dla graczy, jak i dla organizatorów, miał być kontynuowany. Jednakże organizatorzy nie chcieli, aby powstała jakaś niejasna sytuacja - chodziło przecież o mistrzostwo Polski w Counter-Strike'u, dla tego też, pomimo zmęczenia nas wszystkich, okazało się, że godziny 23:30 przystąpiliśmy do dogrywki finałowej. Zasady były bardzo proste - mapa de_dust, dwie standardowe tury po 15 minut każda dla obu stron.

W godzinie 23:30 przystąpiliśmy do dogrywki finałowej. Zasady były bardzo proste - mapa de_dust, dwie standardowe tury po 15 minut każda dla obu stron.

Skrajnie wyczerpani (po trwającym już prawie 12 godzin turnieju) zawodnicy zasięgnęli do swych stanowisk. Pierwszy jako CT na de_dust miał grać BRO. I tu właśnie rozegrał się prawdziwy horror.

Pierwszą rzeczą było olbrzymie napięcie, ponieważ wiadomo, że oba klanły bardzo chciały wygrać, a te poł godzin miało zdecydować o wszystkim. Druga sprawa to bardzo silna presja wywierana przez publiczność. Na wielkim ekranie prezentowanego w trybie spectatora każdy mecz, a jego przebieg był zawsze bardzo żywiołowo komentowany. STREFA miała nawet swoją ekipę cheerleaderów (niestety był to skład wyłącznie męski), która wymachując sporych rozmiarów transparentem, czyniła potworny hałas. Dlatego zawodnicy na czas trwania finałowej do gry poprosili o wyłączenie transmisji na ekranie zewnętrznym dla zgromadzonej publiczki.

Pierwsza runda zaczęła się standardowo, czyli blokadą wszystkich przejść i dłużącym się wyczekiwaniem na pierwszy ruch strony przeciwniej. Skutkiem tego wytworzyło się niesamowite napięcie, bo każdy z grających czekał nawet na najmniejsze drgnienie przeciwnika. Cisza, jaka panowała w grali, była po prostu idealna. Słyszać było nawet pracujące wentylatory procesorów w komputerach...

Jednak szczęście uśmiechnęło się do BRO, ponieważ zaczynali na finałowej mapie de_dust jako CT, a każdy gracz wie, że na tej mapie jest o wiele prościej bronić pozycji w roli CT, niż atakować. Zresztą wszystkie mapy typu de_wymuszają na terrorystach podłożenie bomby, dlatego właśnie ten team zmuszony jest do działań ofensywnych. Jednak dzięki temu, że pierwsze starcie zakończyło się wynikiem 4:0, a pośrednie rundy trwały po 5 minut (całe starcie 15 minut), GRYNET był zmuszony znowu atakować, ponieważ gdyby BRO przegrało wszystkie kolejne



"dynamiczny" doping fanów klanu STREFA:)

rundy, to w standardowym czasie wynik byłby i tak 4:3 w małych punktach na rzecz BRO. Z tego powodu GRYNET postawił wszystko na jedna kartę...

I wówczas nastąpił moment, który w znacznym stopniu wpłynął na wynik finałowego spotkania. Zawodnik GRYNETU, grający naprawdę bardzo dobrze, w ferworze walki rzucił granat, który zabił 3 jego kolegów z teamu... Takie rzeczy zdarzają się nawet najlepszym, więc teoretycznie nie powinno być wielkiej tragedii, ale by. Po pierwsze, olbrzymie napięcie, w końcu to były mistrzostwa Polski, po drugie, straszliwe zmęczenie oraz presja publiczności mogły nadzarpać nerwy nawet najbardziej wytrzymałe osoby. Najprawdopodobniej dlatego pechowy zawodnik GRYNETU kompletnie się załamał, sędziowie zmuszeni byli zarządzić przerwę techniczną, bo niesłyszy nie był on w stanie grać...

Chwila dla sponsorów

Organizatorzy chcieli wyrazić szacunek podziękowania firmom, które zaangażowały się w pomoc przy organizacji turnieju oraz ufundowały nagrody na łączną kwotę ponad 15 000 zł, a są to:

LOGITECH - fundator zestawów Cordless Mouse, WebCamów i gitar gitarowych.

MANTA (X-TECHNOLOGIES) - myszki optyczne oraz zestawy słuchawkowe.

RAMSKEE'S - żartobliwy kierowca, który kierował samochodem.

WWW.EMPIK.COM - dotkomyjny oddział Empiku, który ufundował gry HallLife, myszki optyczne, pady i żagarki.

COCA-COLA - napoita spragnionych graczy i organizatorów.

TBM (TOSHIBA) - ufundowała sprzęt audiovisualny, dzięki któremu wszyscy mogli zobaczyć, co jest grane.

Wirtusina Polska - wsparła nas medialnie w czasie imprezy.

CD Action - był patronem medialnym całego przedsięwzięcia oraz dodatkowo ufundował nagrody w postaci prenumerat

RADIOSTACJA - poinformowała słuchaczy o wydarzeniu.

Organizatorzy przejęli podziękowanie wszystkim firmom oraz ich patronom medialnym, aby wyrazić szacunek i podziękowanie dla graczy z całego kraju, a także dla teamów turniejowych (null, DP oraz AGAINST) - byli zaangażowani nie tylko w finał, ale także w cały przedsięwzięcie.

Po kilku minutach GRYNET wrócił do gry, ale wiele osób odnoсиło wrażenie, że jest już po meczu. Cóż, każde zawody sportowe obfitują w swoistą dramaturgię, finał Ligi Counter-Strike'a także nie był wyjątkiem.

Ostateczny wynik spotkania finałowego:

Mapa de_dust GRYNET vs. BRO
0 : 4
1 : 9

W ten oto sposób klan BRO został, po niesamowicie emocjonującym pojedynku, mistrzem polskiej sceny Counter-Strike'a, gratulujemy!



mistrzowie Polskiej sceny Counter-Strike'a i ich trofeum

(*) LAAG, Pierwsze Polskie Stow

Mistrzostwo Świata w 1998 i Mistrzostwo Europy w 2000 roku. Tak właśnie przedstawia się bilans osiągnięć piłkarskiej reprezentacji Francji na przestrzeni ostatnich lat. Czy zatem coś dziwnego jest w fakcie, że EA Sports wybrało Paryż oraz pobliskie Clairfontaine jako miejsce prezentacji najmłodszego dziecka z rodziną FIFA? Odpowiedź oczywiście brzmi "nie", zatem w dniach 2-4 lipca grupa wybranych mogła ujrzeć grę FIFA 2002.

Eld

Dziennik pokładowy Elda

Czas gwiazdowy 02 07 2001

Zbiorkę pismaków wyznaczono na poniedziałkowe popołudnie 2 lipca, lecz dla mnie wyprowa zaczęła się już w piątek - podróżą zatoczonym pośpiechem rela-

Iker Casillas tym razem zamiaszt w bramce, sprawdza się grając w Fifę 2002.



Rami Arouriem z internetowego serwisu Futbol SportNet, który był drugą osobą reprezentującą nasz kraj na pokazie FIFA 2002. Razem udaliśmy się do pobliskiego Hotelu Hilton, gdzie mieściła się główna kwatery EA Sports na najbliższych kilkudziesiąt godzin. Przynajmniej, że z początku czułem się trochę nieswojo w tym świecie ze szkła i marmuru :P. Ledwie zdążyłem się zalogować w swoim pokoju, a już panowale z EA Sports zapukali do moich drzwi, roznosząc sprzęt na wtorkowy trening na zielonej murawie. Zestaw składał się z koszulki, spodenek oraz piłkarskich getrów. Ciekawostką natomiast były upaski na oczy, zakładane do spania, z logo FIFA 2002. Zawsze o czymś takim marzyłem che, che, che, che. Na godzinę 19 wyznaczono spotkanie w sali konferencyjnej. Powitalne drinki oraz możliwości zagrana na Playach. Kilka innych nowości ze stajni EA Sports (m.in.



Zbiorowa fotka uczestników pokazu Fifa 2002.

czy Wrocław - Warszawa. W stolicy Francji zameldowałem się w sobotni ranek, zatem do dyspozycji miałem dwa dni. Przez cały czas, a raczej na podziwianie - zamiast zabójków... Lary Croft! Premiera filmu "Tomb Raider" miała miejsce 27 czerwca

i dosłownie wszędzie było to widać. Co dwa kroki wielki billboard z Larą, w każdym sklepie figurki, koszulki i tym podobne gadżety. Totalna marketingowa hysteria na punkcie panny Croft.

Wróćmy jednak na ziemię. W poniedziałkowe popołudnie spotkalem się na lotnisku z

NHL 2002, F1 2001, NBA Street) umiliły wszystkim czas. Ja nie mogłem się opanować i musiałem zagrać w NHL 2002 (wersja ukoronowana w 70%) i niestety z bólem musiałe przyznać, że na dzień dzisiejszy nie zrobiła na mnie dobrego wrażenia. (Ale poczekajmy, aż skończę...) Za to bardzo przypadło do gustu dynamiczne NBA Street i wypada załatwiać, że ta świetna gra ukazuje się tyko na Playstation 2. Gdzieś tak koło 21:00 oficjalnie rozpoczęto imprezę, a honory gospodarza pełnił urocz i dobrze znany kapitałnym poczuciem humoru Lawrie Mc Menemy. Ten starszy pan w swojej karierze menedżera prowadził, między innymi, Southampton, Sunderland, Irlandię Północną, a także pełnił funkcję asystenta menedżera reprezentacji Anglii. Po krótkiej i naszpikowanej dowcipami przemowie, zaprosił wszystkich do stolów i resztę wieczoru poświęcił na integrację z przedstawicielami prasy innych państw oraz podziwianie bramkarza zespołu Real



Wywiad z Tomaszem Radzińskim

CDA: W polskich mediach przy każdej nadającej się okazji podkreśla się twoje polskie pochodzenie, pozytywnie skonkole mówisz po polsku, zatem może wyjaśnisz nam, jak to z tobą jest. Dlaczego grasz w reprezentacji Kanady, a nie Polski?



Tomasz Radzinski: W wieku 13 lat wraz z rodzicami wyjechałem, przez Niemcy, do Kanady. Po pięciu latach otrzymałem obywatelstwo kanadyjskie, a wkrótce potem powołano mnie do reprezentacji. Nie odmówilem.

CDA: Czy w takim razie żałowałeś kiedyś swojego wyboru? Ostatnio reprezentacja Polski gra znakomicie.

Tomasz Radzinski: Wiem, że Polacy mają już niemal zapewniony awans do Mistrzostw Świata, natomiast Kanada gra w eliminacjach bardzo słabo. Milo by było wystąpić na takiej imprezie, ale stało się tak, a nie inaczej. Może trochę żałuję, gdyż i tak od trzech lat nie gram w reprezentacji Kanady.

CDA: W ostatnim sezonie bardzo dobrze grałeś zarówno w lidze belgijskiej, jak i w Lidze Mistrzów. Czy nie chciałbyś zmienić klubu na silniejszy? Anderlecht to raczej średniak, a ostatnio chodziły plotki o twoim transferze do Evertonu.

Tomasz Radzinski: Oczywiście, że chciałbym spróbować sił w si niejnej lidze, ale tymczasem nic z tego (ten wywiad był przeprowadzony 3 lipca, a 13 dośledzi jednak do skutku transfer z Evertonem - przyp. Eld.). Anderlecht odszedł już Koller, natomiast zawodnicy, którzy przyszli, są bardzo młodzi. Działacze Anderlechta nie chcą się zgodzić na moje odejście.

CDA: To może teraz powiesz, jakim sposobem znalazłeś się na imprezie promującej Fifę 2002?

Tomasz Radzinski: Z tym pytaniem należałoby się zwrócić do mojego menedżera (śmiech). Po prostu zna ludzi z EA Sports i ci zaproponowali, abym się wreszcie tutaj pojawił.

CDA: A interesuje esz się gram?

Tomasz Radzinski: Tak, mam Playstation, na którym gram, choć niezbyt często.

CDA: Jaki gry preferujesz? Piłkę nożną?

Tomasz Radzinski: Nie, jeśli już w coś gram, to tylko w wyścigi samochodowe. Muszą być bardzo szybkie.

Madryt i reprezentacji Hiszpanii - Iker Casillas, grającego namiętnie na Playstation w NBA Street.

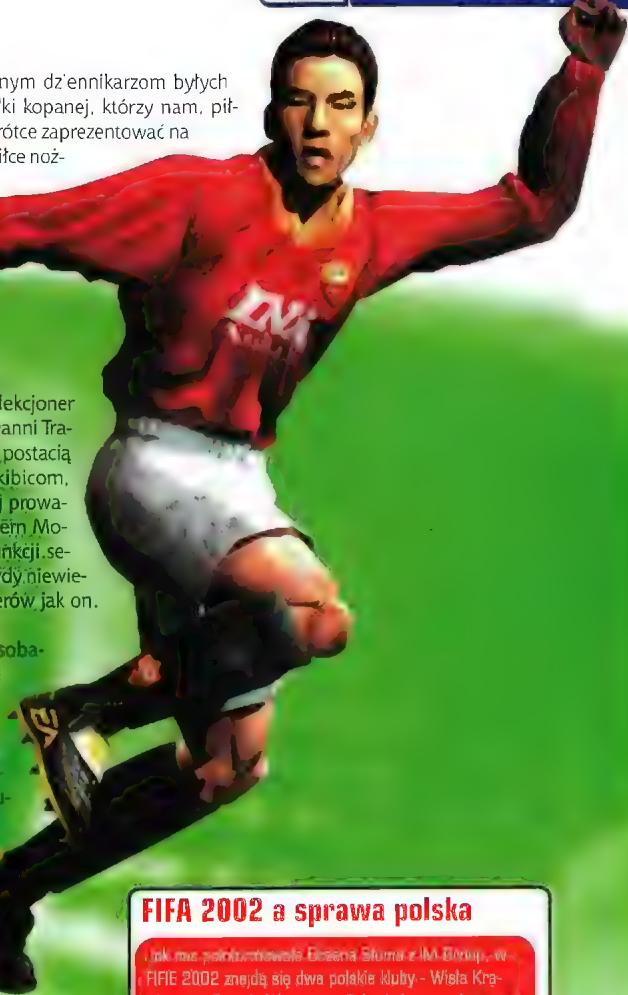
Dziennik pokładowy Elda

Czas gwiazdowy 03 07 2001

Śniadanie pomiędzy 6:30 a 7:30, a o godzinie 8:00 jesteśmy gotowi do podróży. Wybieramy się do Clairfontaine, gdzie mieści się ośrodek przygotowawczy reprezentacji Francji. Tam właśnie francuska kadrza zbiera się przed wszystkimi meczami międzynarodowymi. Tam również, odbywają zgrupowania inne ze spoty, jak chociażby podczas naszego pobytu był to FC Porto. Ośrodek zrobił na mnie młodziutce wrażenie i przechadzając się po nim, zastanawialiśmy się z Ramim, czy kiedyś w Polsce powstanie taką bazą treningową? Kilka boisk trawiastych z doskonałą nawierzchnią, sztuczna murawa pod dachem, świetnie wyposażona sala konferencyjna... czegoś takiego nie doczekamy się w naszym kraju przez długie lata. Na dłuższe podziwianie tych cudów nie było jednak czasu, gdyż nasz pobyt w Clairfontaine zaczął się od prezentacji bohaterów dnia.



Lawrie przedstawił zgromadzonym dżennikarzom byłych oraz obecnych gwiazdorów piłki kopanej, którzy nam, piłkarskim laikom, mieli wkrótce zaprezentować na murawie, o co chodzi w piłce nożnej. Funkcję me-



Fifa 2002 a sprawia polska

I tak na pokazie pokazała się Iker Casillas z Realu Madrytu, w Fifie 2002 zagrały się dwa polskie kluby - Wisła Kraków oraz Pogoń Warszawa. Zabrania netomisa EA Sports licencji na używanie nazw drużyn oraz nazwisk piłkarzy. Na pudełku gry sprzedawanej w naszym kraju pojawi się po raz pierwszy polski piłkarz. Będzie nim król strzelców ekstraklasy, Tomasz Frankowski.



Od lewej: Matthaus, Casillas, El Tamyat, Radzinski, Ball, Lawrenson, Johnston (zasłonięty) i Rush.

gatą karierą, a mianowicie Lothar Matthaus. Niewiele mniejszym zainteresowaniem (zwłaszcza Ramiego i moim jako fanały Realu Madryt) cieszyły się młodziutki Iker Casillas. Dwójkę gwiazdorów wspomagał jeden z najskuteczniejszych snajperów ostatnich sezonów na europejskich stadionach - Tomasz Radzinski z Anderlechtem Bruksela (kiedy piszę te słowa, jest już napastnikiem Evertonu), oraz najlepszy piłkarz Azji - Nawaf El Tamyat z Arabii Saudyjskiej.

Prezentacja miała bardzo sympatyczny charakter, a tuż po niej Lawrie podał składy ośmiu drużyn, które miały wybrać na pięknej murawie boks treningowego. Rami i Ja

trafilismy do zespołu prowadzonego przez Ricka z Holandii, która to drużyna była wybuchową mieszanką holendersko-węgier-



Wywiad z Ikerem Casillasem

Wywiad przeprowadzony z Casillasem dotyczy głównie spraw związanych z Hiszpanią i co ciekawe, Ikerem (Iker odpowiadał po hiszpańsku) była pewna Hiszpanka z Barcelony - przez co miał niewiele wrażenia, że nie wszystko tłumaczył jak należy. Poniżej kilka ciekawych wypowiedzi:

CDA: Czy zamierzasz pozostać do końca karier w Realu?



Iker Casillas: Jestem związany z tym klubem od 9 roku życia, zawsze kibicowałem Realowi. Jednak za dwa lata konczy mi się kontrakt i niczego nie mogę wykluczyć.

CDA: Nieśmiertelne pytanie o reprezentację Hiszpanii: ilaczego tak dobrze gracie w eliminacjach, a bezadziejnie w finałach wielkich imprez?

Iker Casillas: Nie wiem, po prostu nie wiem (śmiech)

CDA: Wczoraj i dzisiaj większość czasu spędzasz grając na Playstation, chyba bardzo to lubisz?

Iker Casillas: Tak, jest to bardzo dobry sposób na odpoczynek.



CDA: W co lubisz grać najbardziej?

Iker Casillas: Przez wszystkim gram w piłkę nożną, jak np: FIFA 2002 (np. mawiamy, podczas gdy Iker siedzi przed dużym ekranem), ale lubię też inne gry sportowe.

sko-polską. Po kwadransie, przeznaczonym na przebieranie, znaleźliśmy się na boisku podzielonym na osiem stacji. Przy każdej z nich stał któryś z trenerów bądź piłkarzy, a my wykonywaliśmy ich polecenia. Celem było uzyskanie jak najlepszego wyniku dla drużyny. Konkurencje były dość zróżnicowane, począwszy od wyrzucania z autu piłki, poprzez slalom z piłką pomiędzy pachotkami, strzelanie do bramki z ostrego konta aż po manifestowanie radości po zdobyciu bramki (co było uwieczniane na taśmie video :)). Największe emocje towarzyszyły jednak stacji, przy której gospodarzami byli Iker Casillas oraz Tomasz Radziński. Ten



cie i kończąc mecz w dziewczątkę. Natomiast w rewanżu rozgrywka zakończyła się wynikiem cokolwiek odwrotnym, a gola udało mi się wbić w... 90 minucie! To się nazywa prawdziwy rewanż. :) W międzyczasie można było przeprowadzać rozmowy z piłkarzami. Ja wybrałem jako swój cel Iker Casillas oraz Tomasz Radziński, który jak się okazało podczas gry w piłkę - doskonale mówi po polsku; a przy tym jest bardzo sympatycznym facetem. Okrojone wersje obu wywiadów możecie przeczytać obok.



drugi podawał piłkę, a dziennikarze starali się zaskoczyć strzegącego bramki Casillas. Mniej udało się oddać trzy strzały. Dwa pierwsze, z odległości jakich 18 metrów, Casillas obronił w dobrym stylu, ale za trzecim razem, z karnego, ulokował piłkę w siatce. Strzeliłem mocno, tuż nad ziemią przy lewym słupku. Ech, uczucia towarzyszącego temu strzałowi nie da się opisać! Nawraplę, mam wielką satysfakcję!

Zabawa w gorianie za piłką trwała w sumie półtorej godziny. Potem wspólnie zdjęcie, prysznic i lunch, a po nim zostajemy skierowani do sali konferencyjnej. Tu odbyła się uroczystość wręczenia Lotharowi Matthausowi nagrody za wkład w rozwój piłki, a także przedstawienie programistów tworzących FIFA 2002 oraz krótkie omówienie zmian, jakie zaszły w porównaniu do poprzedników. Te informacje znajdzicie w ramie obok, a ja pokróćce podzielę się wrażeniami z tego, jak mi się grało w FIFA 2002, bowiem wkrótce potem przejedziemy się do namiotu, gdzie czekamy na nas stanowiska z aplikacją. Grało mi się znakomicie, o wiele lepiej niż w FIFA 2001, ażkolwiek może zaznaczyć, że pierwszy raz grałem na Playstation (nie ma to jak blaszak i klawiatura) i brak mi jakiegoś odniosnika. Tym niemniej FIFA 2002 wydaje mi się szybsza, lepiej poukładana i zdecydowanie bardziej grywalna. Dzięki nowemu systemowi podań łatwiej konstruować akcje, lepiej rozwiązać też grę w defensywie, a i grafika uległa poprawie. Wydaje się, że wreszcie będę mógł przestać czeptać się twarzy piłkarzy. Tak czy inaczej, mój dwumierzowy Futbol SportNet vs. CD - Action zakończył się połubownym wynikiem 1:1. Pierwszy mecz przegrałem 1:0, tracąc bramkę z karnego w 90 minucie.



FIFA 2002 w obliczu faktów

- tryb kwalifikacji do Mistrzostw Świata w Korei i Japonii. Doskonale owoce rozwinięte sytuacje reprezentacji - kontuzje, karki i zmęczenie piłkarzy wyczerpującym sezonem. Poza tym tryby meczu towarzyskiego, ligi i trening.
- edycja pozwalająca na stworzenie własnej ligi, drużyn i zawodników.
- rewolucyjny system podań. Dokładnie podniesie prostowanie dolem lub góra z pamięcią obrony przeciwnika.
- nowy system gry obronnej.
- rozbudowany system pomocy. Podczas meczu graczy może liczyć na podpowiedź, które dotyczą zmian piłkarzy oraz taktyki.
- poprawiona grafika, zwłaszcza piłkarzy.
- 16 lig ponad 500 drużyn - w tym około 175 narodowych.



ORIENTUJ SIE

12 : 03 : 05 : 01

WEJDŹ W NAJLEPSZE GRY KOMPUTEROWE, ZOBACZ CO SIE DZIEJE W CYBERPRZESTRZENI, POCZUJ PAŁER NAJNOWSZYCH GIER

NOWY PROGRAM W GAME ONE CODZIENNIE OD 1 WRZEŚNIA! STARTUJ Z NAMI!

SUPERNOWA FORMUŁA PROGRAMU



GAME ONE DOSTĘPNY JEST W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH ORAZ NA PLATFORMIE CYFRA+ ZAMÓW: (0 22) 54 53 999

Przytniemy komara?

Oto wywiad z jednym z "ojców" Comara Barbaryna. Osoby poważne i zarzucające nam, że nie szanujemy czytelników i zachowujemy się dziwnie "i w ogóle wstydu, i zgroza to CDA", lojalnie uprzedzamy, iż zaraz się bardzo wkurzą - no, chyba że posłuchają dobrzej rady i NIE przeczytają tego tekstu.

- Cześć, czy mógłbyś nam powiedzieć kilka słów o sobie?

Dobry wieczór wszystkim, nazywam się Bartosz Słomka (dla kolegów Zdzisław Połomski). Chyba nie ma sensu pisać o sobie, gdyż, moim zdaniem, jedyną wizytówką twórców powinny być ich dzieła...

- Jak zaczęła się Twoja przygoda z komputerem?

W roku 1999 zająłem się "kręceniem" krótkich filmów animowanych dla potrzeb TV, w związku z czym zostałem zmuszony do zakupu PC.

- A Twoje ulubione gry to...?

"Commandos", "Street Fighter", "Age of Empire", "Rouge Squadron" "Lolek i Babolek".

- "Lolek i Babolek"? To chyba coś tylko dla dorosłych? :)

Gra traktuje o przygodach w nosie dwóch klejących się urwisów.

- Aha, tak - ten... przejdźmy do DGU? Interactive. Kiedy narodził się pomysł założenia firmy tworzącej gry?

Pod koniec szumnego roku 1999 wraz z Radosławem Szamrejem (który niestety już ze mną nie pracuje, a którego pozdrawiam) skonstruowaliśmy grę egzotyczno-erotyczną, dzięki czemu odwążyłem się zaatakować szczyty list przebojów wirtualnej rozrywki dziecięcej, he, he, he...

- Ile osób w tej chwili składa się firma, czym się zajmują?

Ludziska się wymieniają i raczej ciężko byłoby podać konkretną liczbę. Mogę jedynie zdradzić, że na liście płat figurują obecnie 384 osoby + Szalik - szkolony pies samoobrończy. Każdy zajmuje się swoimi sprawami, przeważnie tworzeniem gier.

- Jak rozumiem, Szalik ma również swój projekt?

Oczywiście, robocza wersja nosi tytuł "Comar Pedigi Pal Barbarian".

- Intriguję, mnie jazda DGU? Interactive. Czy możesz zdradzić, co ona oznacza?

Hal! Nic z tego. Zamierzamy ogłosić konkurs na prawidłowe rozszyfrowanie nazwy. Główna nagroda, obok Merce desa, to 8 ton ratyfikowanego cukru w kostkach.

- Dlaczego postanowiliście stworzyć "Comara" - gry dla dzieci?

Ponieważ, moim zdaniem, dla dzieci tworzy się najtrudniej. Małuchy mają swój świat, swoje filmy. Było to dla



nas prawdziwe wyzwanie. Trzeba być nieźle po-kręconym, żeby trafić w młodociane gusta, nie powielając wszelkoboylskich schematów.



- Czy do pisania scenariusza wynajęliście satyryka? Czytając go, solidnie się uśmialem. Czy reszta gry też taka będzie?

Przez chwilę współpracowaliśmy ze Spielbergiem, ale Lucas wydzwaniał po nocach z pogórzkami, więc w efekcie daliśmy spokój z profesjonalizmem. Odnośnie zaś reszty gry ciążko mi cokolwiek powiedzieć, gdyż właśnie wróciłem z 18-miesięcznego urlopu w Grecji i kompletnie nic nie jarzę.

- Jak wygląda dzień pracy w DGU?

Normalnie - jak wszędzie:

10.00 - 13.15 - basen kryty

13.30-17.00 - prace koncepcyjne (rozgryzamy konstrukcje "endżinów" innych gier, jak np. Unreal, grając po Sieci).

17.00- 18.00 - każdy coś tam o sobie opowiada i przynosi z domu różne rzeczy. A to jakiś rysunek, a to C++. Wieczorem zaś spotykamy się na grillu i układamy piosenki do Comara.

- Ech... chyba zostałeś programistą... Powiedz, czy jeśli "Comar" okaże się sukcesem, na co się zanosi, macie w planach jego kontynuację lub inny projekt?

Scenariusz był skonstruowany jako dyptyk. Jeśli część pierwsza okaże się sukcesem, pytanie o kontynuację należy skierować do wydawcy. Ale z tego, co ostatnio podstępujemy w toalecie, cała kasa z jedynki ma zostać wpakowana w fermę drobiu pod Kaliszem.

- Czy jest coś, co chciałbyś przekazać naszym czytelnikom?

Pewnie:

Jestes blondynką?

W wieku pomiędzy 48-69?

O wymiarach 190/210/314?

Lubisz mielone kotlety i narty wodne?

NIGDY DO MNIE NIE DZWOŃ!!!

Pozdrawiam, zegnając się słowami poety: "To na razie, zbieraj bazie".

- Tenks za wywiad. Na pewno nie zadzwonię... :)

Pomocna Dłoń

Dziś PD wyjątkowo w wersji "ekstramini" (całość jak zawsze na CD/Extras/PD). Przypominam, że anonsie wysyłamy WYŁĄCZNIE na kartkach pocztowych lub za pomocą e-maili (pd@silvershark.com.pl - e-maile wysyłane na inny adres nie będą publikowane!). Przed wysłaniem anonsu warto też zapoznać się z tekstem!!! CZYTAJ KO-NIECZNIE (w wersji PD na CD) - znacznie zwiększy to szansę publikacji anonsu.

SPRZEDAM

• Kupię Half-life, ORYGINAŁ!!! Krzysztof Madejski, ul. Międzynarodowa 60, m. 56, 03-922 Warszawa. kango@wp.pl.

• Kupię lub zamienię gry (ORIGINALNY) Final Fantasy 8. Marcin Owiderski, ul. Długa 31/46, 87-800 Włocławek.

• Kupię Celerona A 533 MHz PPGA. Krzysztof Jucha, Sonne.pl@interia.pl, ul. Zeromskiego 4/11, 97-400 Bełchatów. Tel. (044) 633 56 90.

• Kupię moduł NICAM do PixelView PlayTv. Dariusz Suchociki, Klonowica 36/10, 87-100 TORUŃ, darektor@poczta.onet.pl.

• Kupię następujące gry w oryginalnych wersjach: Frogger 2 - Swampy's Revenge - recenzja w 01.2001. CDA; Rolling Marbles - demo w 01.2000 CDA. Płuta Robert, os. Zachód A2/D18, 73-110 Stargard Szczeciński. E-mail: xrober@poczta.onet.pl.

• Kupię oryginalne gry: International Football 2000 lub The F.A. Premier League Stars 2001 po atrakcyjnej cenie (do 40 zł). Pińkie!!! Krzysztof Krawczyk, ul. Zielona 10 32-610 Brzezinka, tel. (033) 843 33 91, e-mail: krzysiekrrr@poczta.onet.pl.

• Oryginalną grę "Star Knights". Cena do uzgodnienia. Marcin Lis, ul. Armii Krajowej 30, 64-920 Piła, e-mail: lismarcin@kki.net.pl. Tel: (067) 213 43 50.

ZAMIENIĘ

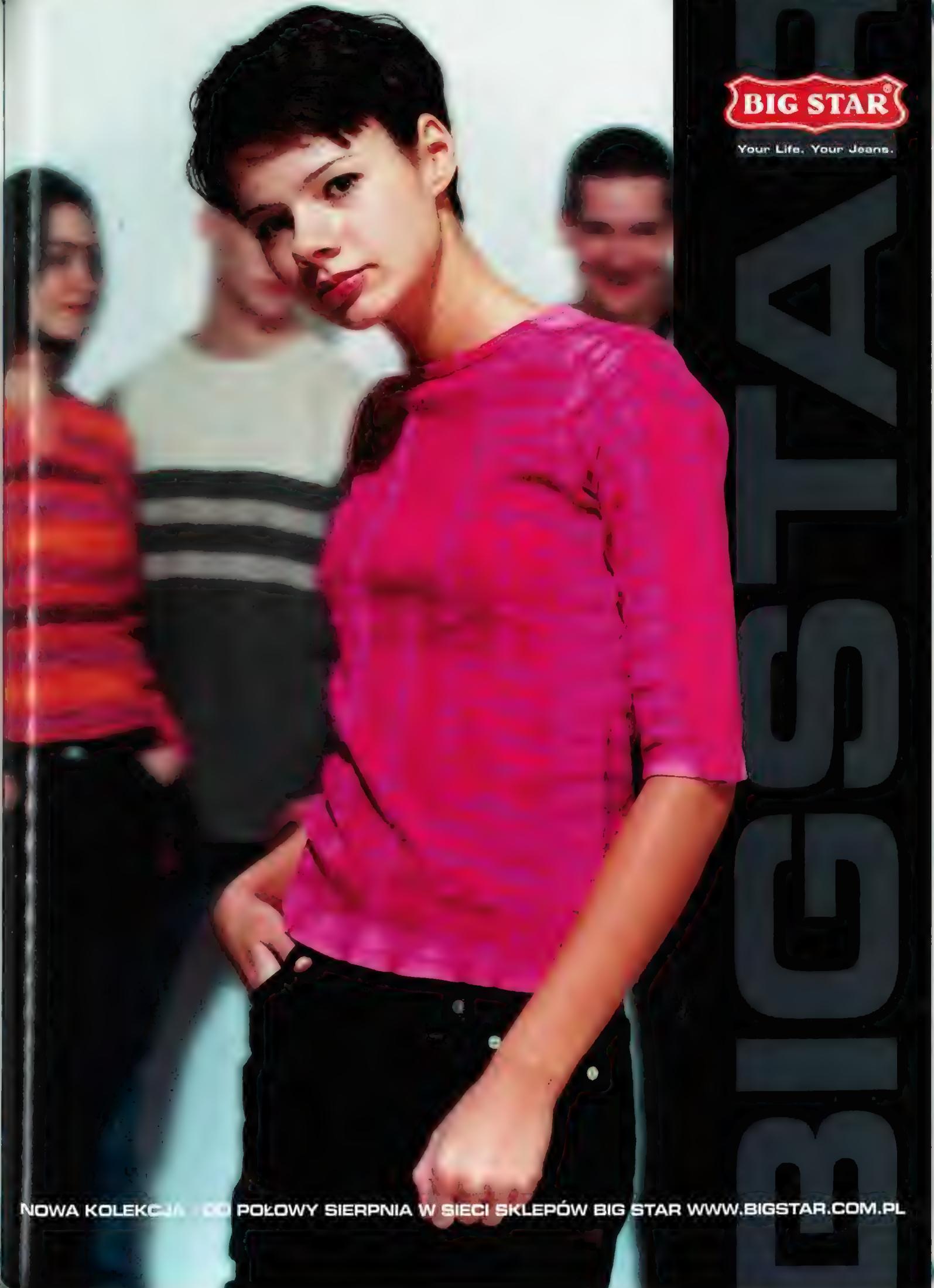
• Zamienię: Settlers 4 PL+ Saga Gniew Wikingów PL na Red Alert 2 PL lub The Sims PL; Settlers II PL+ Nowe Misje (2CD) na Polanie; Heroes II (3CD) - 75 zł lub na krótszą z gier: Cywilizacja 2 Próba Czasu PL, cewind Dale PL, Ignition, Fallout Tactics PL, Europa Universalis PL, Kingdom Under Fire PL, Worms World Party PL. Do pierwszego zamówienia dodam gratis Viper Racing. Wszystkie gry są oryginalne, mają opakowanie i instrukcję. Robert Poświat, Wygoda 11a, 05-480 Karczew, robert1986@wp.pl, tel. (022) 780 73 89.

• Wymienię oryginalne gry: Daikatana, Sydney 2000, K.O., SIM CITY 3000 PL, NEED FOR SPEED V, RAINBOW SIX 2, SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP PL, UEFA EURO 2000, RAYMAN 2, JANE'S F/A 18, AGE OF EMPIRES 1 + DODATEK, DARK REIGN 2 NA: ZEUS PAN OLIMPU PL, HALF-LIFE, KURKA WODA, SENSIBLE SOCCER 98, THE SETTLERS 3 PL. Możliwość wymiany dwóch gier za jedną!!! Kłanicki Krzysztof, ul. Dobrzyński 4, 87-600 Lipno, tel. (607) 751 54 70, prosić Piotrka.

• Zamienię oryginalne gry: Demise, Might&Magic 7, Wiedźmin Czasu, Kryształowy Klucz, Simon Puzzle Pack, StarLancer, Enemy Engaged na inną: Jacek Halas, 43-300 Bielsko-Biała, Dębowa 1/13, e-mail: jacekhalas@hoga.pl.

• Kupię, zamienię się literaturą informatyczną. Książki mogą być z różnych dziedzin informatyki. Wojciech Gąsiewski, Szklarka Radnicka 4/10, 65-600 Krosno Odrzańskie, tel. (068) 383 15 71, alimen@poczta.onet.pl.

NOWA KOLEKCJA POŁOWY SIERPNIA W SIECI SKLEPÓW BIG STAR WWW.BIGSTAR.COM.PL





Wakacje forever!

...więc pośmiejmy się z tekstu znalezionego w Internecie lub napisanego przez czytelników CDA.

Terminator 3?

Oto zapowiedź Terminatora 2 z telewizji pewnej stacji telewizyjnej

Arnold Schwarzenegger jako mężczyzna, który zostaje przesłany z przyszłości pod postacią robota, aby stoczyć pojedynek na śmierć i życie z innym terminatorem, który zabija go w przeszłości, gdy bohater był chłopcem.

O, hasta!!! (la vista, bejbi) :)

Rozmówki wakacyjne

Krótki kurs dla osób wybierających się do niektórych krajów Bliskiego Wschodu.



AKBAR KALI-KILI HAFTIR LOFTAN - dziękuję, że mi pan pokazał swój piękny pistolet.

FEKR GABUL GARDAN DAVAT PAE GUSZ DIVAR - jestem zachwycony pana zachętą do położenia się na podłodze z rękami nad głową i rozłożonymi nogami.

SZOMAE FEKR TAMOME OE GOFTE BANDE - zgadzam się ze wszystkim, co pan kiedyś powiedział i pomyślał.

AUTO ARRAREG DAVATEMAN MANO SEPÆE-HAST - jestem zachwycony, że pozwolił mi pan podróżować w pańskim bagażniku.

FASZAL-E TUPEMAN NA DEGAT MANO GOFTAM CZEESZAJE MOHE-MARA DŽEBEKESZVAREMAN - jeśli pan tylko miłościcie się powstrzyma od maledykowania moich [***], z przyjemnością publicznie zdradzę swój kraj.

KREL, DŽEPAHE MANE VA DZAJEJ AMRIKAJEJ - podam panu nazwiska i adresy amerykańskich szpiegów, którzy podrózują jako reporterzy.

BALLI, BALLI, BALLI! - co tylko pan powie!

MATERNIER GERMEZ ALIE, GORBAN - czerwona chusta na oczy bardzo mi pasuje, ekskencję.

TIKE NUNE BA OB KRELLE BEZORG VA KRUBE BOJAST INO BEGERAM - nasączone wodą okruchy są znakomite, musi mi pan dać przepis.

Wiadomości

POZNAŃ - w okolicach Poznania spłonęło około 200 hektarów lasu. Policja poznańska prowadzi przeszukania wśród 500 harcerzy i harcerek przebywających w okolicach na ogólnopolskim zlocie skautów i harcerzy, którym udało się zapalić ognisko od pierwszej zapalki. Przy okazji komenda hufca poinformowała, że druga tura zawodów w zapalaniu ogniska nie odbędzie się ze względu na niespodziewany brak opału w okolicy.

WARSZAWA - podczas zawodów w skokach spadochronowych na celność lądowania żaden ze spadochroniarzy nie odniósł znamionującego sukcesu. Zawodnicy czesci, Jizi Scerba, wniósł nawet protest do organizatorów konkursu, jakoby buty, w których mieli wcewować zawodnicy, były złe umocowane. Zaprotestował też przeciwko, jego zdaniem, zbyt małej numeracji obuwia.

TADŻYKISTAN - prezydent Tadżykistanu zapowiedział na swojej konferencji prasowej, że w niedługim czasie jego kraj wejdzie do grona rozporządzających techniką nuklearną. Jak podaje nasz korespondent, w ostatnich dniach Tadżykistan przeprowadził pierwszą udaną próbę rozbicia jądra atomu. Dokonało tego 300 ochronników za pomocą cępów i siekier. Straty w ludności tylek nie są znane.

BIAŁORUŚ - przemysł białoruski rozpoczęł seryjną produkcję nowych urządzeń oświetleniowych, które powinny zrewolucjonizować tamtejszy rynek. Według informacji, jakie na ulicach Mińska zebrał nasz korespondent, nowo wyprodukowane żarówki z knotem nie

przyjmą się ze względu na ciągły brak zapalek.

Andrzej Vader

Uczniowskie rozważania

Im więcej się uczyisz, tym więcej umiesz. Im więcej umiesz, tym więcej zapominasz.

Im więcej zapominasz, tym mniej umiesz.

Natomiast

Im mniej się uczyisz, tym mniej umiesz. Im mniej umiesz, tym mniej zapominasz.

Im mniej zapominasz, tym więcej umiesz.

Więc po co się uczyć? :)

Pamiętnik hakera

27.05

Dzisiaj tata kupił mi komputer. Po dokładnym zapoznaniu się z instrukcją zacząłem go poznawać. Kolega pokazał mi, jak się włącza gry. Grałem do późna w nocy.

28.06

Strasznie boli mnie głowa, to chyba po tym wcześniejszym graniu. Kolega przywiódł mi fajny film pt. "Hackers". Po krótkim wahaniu postanowiłem zostać hakerem. Zadzwoniłem do serwisu i powiedziałem, żeby mi podłączyli modem. Potem grałem całą noc w Quake'a.

29.06

Odpaliłem Internet!!! Wow!, ale tu jest super, jednak nie chcę zaprzeczać głośnego bzdurami - w końcu mam być hakerem. Do wieczora siągałem gole dziewczyny i zaczynam kapować, jak to jest być hakerem. Potem grałem w Quake'a.

30.06

Cholera! Zablokowałem się na 3 planach, co robić? Dzisiaj znów włączyłem Internet. Znalazłem stronę hakerską, co za radość!!! Zgrałem mnóstwo plików i tekstów - dziś będzie pracowity dzień.

...Cholera, nie wiem, gdzie mi się to wszysko zgryło!!! Nie mogę niczego odnaleźć! Daję sobie spokój z szukaniem i gram w Quake'a.

30.07

Powiesiłem się Windows, czekam na serwanta, nie mogę grać ani hakować!

7.07

Serwisaント powiedział, że muszę zapłacić dość dużo pieniędzy za naprawę, bo się coś z systemem stało i trzeba wymie-

nić połowę zwartości komputera. Zapłaciłem i mówiąc mu, że jest lamerem, pożegnałem go. Znów mam Internet, ale nie mam Quake'a, cholera, znów będę musiał od nowa przechodzić... Dziś na IRC-u wszedłem na kanał #hackpl, ale tam kicha - nikt nic nie gada. Postanowiłem zagaść jakąś gadkę i zapytałem się, czy ktoś ma kody do Quake'a, niestety coś się stało z mIRC-em i zanim nadeszła odpowiedź, napisali mi, że jestem "banned". Czyżby znów awaria systemu?

8.07

Dzisiaj pojechałem do babci, powiedziałem jej, że jestem hakerem, a ona mi powiedziała, że nie wie, kto to jest. Ale z babci lamer. Po powrocie do domu odpaliłem mIRC i i wszedłem na #hackpl - nikt się do mnie nie odzywa. Powiedziałem, że ten, co się do mnie nie odezwa, to lamer. Nikt się nie odzywał.

9.07

Dzisiaj przeszedłem do mnie kumpel i pokazał mi, gdzie się zgryło to z wczoraj, będę musiał to wszystko przeczytać!!! Znów włączyłem Internet, nie wiem, czego szukać. Wyłączam Internet i gram w Quake'a, cholerny świat - nie mogę przejść tej 3 plany.

10.07

Dzisiaj odezwał się do mnie jakiś koleś z #hackpl i powiedział, aby zmienić kanał, a ja mu mówię, że nie mogę, bo

mi się pilot od TV zaciął - a w końcu, co

go obchodzi, co ja oglądam? Wychodzę z IRC-a i gram w Quake'a. kurde, już prawie jestem przy końcu.

10.07

Ale ze mnie idiota - dowiedziałem się, że kanał to ksywa na IRC-u, ale dlaczego mam ją zmienić, czyżby "God_of_Hackers" to zły nick? Ale dla dobra sprawy zmieniłem i teraz jestem "Master_of_hack". Wchodzę na mIRC-a i gadam z tym kolesem, który wczoraj powiedział, aby zmieniła kanał. Pyta się mnie o system, no to ja mówię, że mam Windows 95... Niestety komp co chwilę się wiesza, więc dziś już nie napiszę.

11.07

Dzisiaj pohakuję na ostro - mam nowego Windows 98 - to będzie czad. Wchodzę na #hackpl i wyzywam wszystkich od lamerów, aby ich sprowokować, nikt nie zwraca na mnie uwagi. Gadam z tym kolesem co zawsze, a on się pyta, czy mam Linuksa, ja mówię, że nie mam dostępu do nowych gier i jeszcze w to nie grałem.

12.07

Dzisiaj jest mój dzień, kolega z #hackpl powiedział, że pomoże mi się gdzieś włamać. Mówią, że to będzie jakiś *.org.pl. Wreszcie czuję się doceniony. Będziemy działać wieczorem, a teraz będę grać w Quake'a, aby się odprężyć... właściwie się włamuję, kumpel mówi, co mam robić. Jestem już na serwerze, kolwiek może to znaczyć. Czuję, że to jest właściwie to. Mam już dostęp do ich twardych dysków, teraz im pokażę. Kasuję wszystko, co mi wpadnie w ręce, a gdy już nie ma, wracam na IRC-a. Kumpel się pyta, czy logo wykasałem, ja mówię, że wykasałem wszystko i nic nie mają na twardzieli.

13.07

Rano przyszedł do mnie jacyś ludzie w czarnych garniturach i powiedzieli, że są z NASK-a, a ja im na to, że nie jestem zainteresowany żadnymi promocjami, a oni zabrali mnie na komisariat, gdzie gliny spisały moje dane. Powiedzieli, że nie mam prawa do dotykania żadnego komputera. Więc siedzę i duktuję kumpowi, co ma pisać. Nie poddam się - postanowiłem zostać phreakerem!

13.07

Rano przyszedł do mnie jacyś ludzie w czarnych garniturach i powiedzieli, że są z NASK-a, a ja im na to, że nie jestem zainteresowany żadnymi promocjami, a oni zabrali mnie na komisariat, gdzie gliny spisały moje dane. Powiedzieli,

że nie mam prawa do dotykania żadnego komputera. Więc siedzę i duktuję kumpowi, co ma pisać. Nie poddam się - postanowiłem zostać phreakerem!

Z notatnika kapitana Żbika (*)

Andrzej Vader

PONIEDZIAŁEK - dzisiaj zastąpili mnie żołnierze. Po obejrzeniu pierwszej strony płyty żelaznej pojechałem do toalety. A ja, niestety, zbyt mocno zasnął, kiedy siedziałem na krzesełku. Po obejrzeniu drugiej strony płyty żelaznej pojechałem do toalety. A ja, niestety, zbyt mocno zasnął, kiedy siedziałem na krzesełku.

ŚRODA - dzisiaj przyszedł żołnierz z komendy. Widziałem go w kurtce z napisem "POLICJA". Tylko że żołnierz z komendy nie miał żadnej kurtki. Widziałem go w kurtce z napisem "POLICJA". Tylko że żołnierz z komendy nie miał żadnej kurtki.

WTOREK - dzisiaj zastąpili mnie żołnierze. Po obejrzeniu pierwszej strony płyty żelaznej pojechałem do toalety. A ja, niestety, zbyt mocno zasnął, kiedy siedziałem na krzesełku.

ŚRODA - dzisiaj przyszedł żołnierz z komendy. Widziałem go w kurtce z napisem "POLICJA". Tylko że żołnierz z komendy nie miał żadnej kurtki.

WTOREK - dzisiaj zastąpili mnie żołnierze. Po obejrzeniu pierwszej strony płyty żelaznej pojechałem do toalety. A ja, niestety, zbyt mocno zasnął, kiedy siedziałem na krzesełku.

ŚRODA - dzisiaj przyszedł żołnierz z komendy. Widziałem go w kurtce z napisem "POLICJA". Tylko że żołnierz z komendy nie miał żadnej kurtki.

WTOREK - dzisiaj zastąpili mnie żołnierze. Po obejrzeniu pierwszej strony płyty żelaznej pojechałem do toalety. A ja, niestety, zbyt mocno zasnął, kiedy siedziałem na krzesełku.

ŚRODA - dzisiaj przyszedł żołnierz z komendy. Widziałem go w kurtce z napisem "POLICJA". Tylko że żołnierz z komendy nie miał żadnej kurtki.

WTOREK - dzisiaj zastąpili mnie żołnierze. Po obejrzeniu pierwszej strony płyty żelaznej pojechałem do toalety. A ja, niestety, zbyt mocno zasnął, kiedy siedziałem na krzesełku.

ŚRODA - dzisiaj przyszedł żołnierz z komendy. Widziałem go w kurtce z napisem "POLICJA". Tylko że żołnierz z komendy nie miał żadnej kurtki.

WTOREK - dzisiaj zastąpili mnie żołnierze. Po obejrzeniu pierwszej strony płyty żelaznej pojechałem do toalety. A ja, niestety, zbyt mocno zasnął, kiedy siedziałem na krzesełku.

ŚRODA - dzisiaj przyszedł żołnierz z komendy. Widziałem go w kurtce z napisem "POLICJA". Tylko że żołnierz z komendy nie miał żadnej kurtki.

WTOREK - dzisiaj zastąpili mnie żołnierze. Po obejrzeniu pierwszej strony płyty żelaznej pojechałem do toalety. A ja, niestety, zbyt mocno zasnął, kiedy siedziałem na krzesełku.

ŚRODA - dzisiaj przyszedł żołnierz z komendy. Widziałem go w kurtce z napisem "POLICJA". Tylko że żołnierz z komendy nie miał żadnej kurtki.

WTOREK - dzisiaj zastąpili mnie żołnierze. Po obejrzeniu pierwszej strony płyty żelaznej pojechałem do toalety. A ja, niestety, zbyt mocno zasnął, kiedy siedziałem na krzesełku.

ŚRODA - dzisiaj przyszedł żołnierz z komendy. Widziałem go w kurtce z napisem "POLICJA". Tylko że żołnierz z komendy nie miał żadnej kurtki.

WTOREK - dzisiaj zastąpili mnie żołnierze. Po obejrzeniu pierwszej strony płyty żelaznej pojechałem do toalety. A ja, niestety, zbyt mocno zasnął, kiedy siedziałem na krzesełku.

ŚRODA - dzisiaj przyszedł żołnierz z komendy. Widziałem go w kurtce z napisem "POLICJA". Tylko że żołnierz z komendy nie miał żadnej kurtki.

WTOREK - dzisiaj zastąpili mnie żołnierze. Po obejrzeniu pierwszej strony płyty żelaznej pojechałem do toalety. A ja, niestety, zbyt mocno zasnął, kiedy siedziałem na krzesełku.

ŚRODA - dzisiaj przyszedł żołnierz z komendy. Widziałem go w kurtce z napisem "POLICJA". Tylko że żołnierz z komendy nie miał żadnej kurtki.

WTOREK - dzisiaj zastąpili mnie żołnierze. Po obejrzeniu pierwszej strony płyty żelaznej pojechałem do toalety. A ja, niestety, zbyt mocno zasnął, kiedy siedziałem na krzesełku.

ŚRODA - dzisiaj przyszedł żołnierz z komendy. Widział



Przemyslenia

“KLONOWANIE KUNDLA”

EuGeniusz Dębski

O Wystawy rasowych psów, kotów, a idąc dalej – rasowych rybek, kaktusów, gołębi i samochodów wzbudzają znacznie większe zainteresowanie niż Osiedlowe Wystawy Najmilszych Kundelków, którym zainteresowane są co najwyżej kilkunastoletnie właścicieleków psov wielo- i ponadrasowych. Ciekaw jestem, czy wystawy rasowych komputerów wzbudząby takie same emocje jak czworożnych, dwuskrzydłych i wielopłetwych pupili. Otóż widać taką komisję, która pochodzi do kolejnego wystawionego i gwiazdzie z podziwu: „Ależ, skubany, rasowy! Co za CD? A jaki procesor? Nie żadna podruba z garażu, szlachectwo aż bije z jego krawędzi! A to co – cooler, skąd? SKAD?!! No nie-e-e! O matko, dyskwalifikacja!!!” i komisja przechodzi do następnego eksponatu, ale tu już na pierwszy rzut – wyspecjalizowanego – oka widać, że dysk nawet nie leżała na jednej półce z innymi porządnymi modelami. No i dalsi kandydaci – nie, te to w ogóle się nie kwalifikują! Kable, kable są z metra, z lutowanymi końcówkami. Papa. Przegrani zbierają się więc i organizują z okazji dnia Emeryta albo Dziecka, albo Wiedla (a to ostatnie jest najbardziej prawdopodobne – wobec niechybnego zwycięstwa miłośników 22 Lipca coraz więcej lizisów będzie klasaniem miało obrzmiałe praw... lewice!) wystawę Najmilszych Nierasowych Komputerów na Osiedlu Nowy Dwór.

Ja tam bym się wystawił. W moim kompie mało jest rasowych detali. Do niedawna miałem oryginalną naklejkę IBM, teraz, po zmianie obudowy, nawet tego nie mam. Ale czy to powód do płaczu? Do kompleksów i wizyt u psychologa? W trakcie rozmowy z kolegą po piórce, z Rosją, doszliśmy do weryfikacji swoich zasobów komputerowych. No, maszyny były porównywalne. Ale jaką, Polak, miałem przejść do porządku dziennego nad niewygrana z Rosjaninem?! Zapytałem więc, podle wbijając kosz w słowniekie plecy: „kampiutler u siebie firmienny? A?”, „Kakoj tani firmienny!“ – odpowieǳiał brat zza Buga. „Gdyby „no name“ było nazwą kraju, to miałbym komputer prawdziwie made in Noname“ – powiedział. I wzruszył ramionami. „Nie stać mnie“, tłumaczył dalej, przekonany pewnie, że ja mam IBM-a w każdym calu. „U nas „firmienny“ kosztuje sześć razy drożej niż kundel z takimi samymi parametrami. A przy tym tempie rozwoju technologii, kiedy jeszcze kilka lat temu pojemność dysków liczyła się w kilo, a teraz RAM-y liczy się w mega?... To ja będę inwestować w maszynę, która za pół roku będzie prze-

starzała? Czniam!“ – powiedział po rosyjsku „wolę kupić kundla z lepszymi parametrami niż rasowca ze słabszym“.

No, niy tak. Jeśli chce się połowić z psami na zajęcie, to jednak najważniejsze, by sobąka była szybka, a nie rasowa. Co mi po wdzięcznie biegającym po łacie, obwieszonym medalami charcie, który przed wszystkim potrafi ustawiać się ładnie boczkiem do fotografów, a zajęce bez wysiłku robią mu koło pióra. Ważna jest – w tym utylitarnym potraktowaniu tematu polowania – skuteczność psa gończego. Z drugiej strony, sam by-

Pamiętam jednakże mieszańce fiata 126 z czymś innym, co tylko się całkiem wpakowało do komory silnika. A to chłodzony powietrzem i mocniejszy silnik, a to (na wiat) diesel! Tak, tak, było było kilkudziesiąt takich mutantów z jakimś japońskim rosnakiem. To była zmora – kto to mógł naprawić?

Temat rasowego i nerasowego wyrobu jest stary jak historia produkcji czegokolwiek, czyli wszystkiego, co ludzkość twarza. Jedni starali się robić markowe wina, inni je podrabiali. Ktoś tukł rasowe monety, kto inny starał się bić po-



tem swego czasu właścicielem Trabanta 1.1. Takiego dziwnego mutantu, z karoserią dobrze znającą z rasowego Trabiego made in DDR i silnikiem mniej znanego rasowego polo z enerfu. Taka mieszanka mogła dać dobry efekt, nawet dawała – na skrzyżowaniach, gdzie „epszym“ startem nie mogły pochodzić się nawet BMW. Ale co dalej? Konstruktorzy, za przeproszeniem, dali do tego silnika specyficzny gaźnik, co spowodowało, że ani sklep z trabantowymi ani powłomy częściemi nie dysponował pełnym zestawem elementów. Zamiast mieszkańców dwurasowych części powstał niesety kundel, z którym radziło sobie niewielu mechaników. Pozbyłem się i zasiadłem z radością za kierownicą bardziej lub mniej monotypicznego fiata 125p.



dobne, maksymalnie podobne. Często też chęć i usiłowania przypiąć swą, jak najbardziej rasową, głowę. Firma Rolls Royce, która swego czasu sama wyniosła wzorzec rasowości na niebotyczne wyżyny, rozejrzała się na tym szczycie i dostrzegła, że znalazła się na wysokości rasy. Sama zrobila „kuku“, więc dość szybko zaczęła produkować Bentleye, takie Rolls-Royce'y dla ubogich lekarzy londyńskich elit lekarskich, prawników i innych giełdowych krwiopijcówek.

Z komputerami dzieje się to samo – w tym sensie moj komputer jest Bentleyem, no – może prawie Bentleyem. Ale dzięki niespotykanemu wcześniej w historii ujednoliceniu, unifikacji i standa-

ryzacji doczekaliśmy się sytuacji, w której nikt normalny przecież nie wyjdzie z Pokoju, skoro czekają nowe gry do przejścia. Poza tym promienie słońca, jak wszyscy dobrze wiemy, są niezdrowe (a organizm najlepiej przyswaja witaminy z musujących tabletek rozpuszczalnych). Inna rzecz – tłok. Gracz nie lubi tłoku, chyba że na Arenie, gdzie odpowiednio uzbrojony jest w stanie zapewnić sobie właściwą przestrzeń życiową. A tak, tłok w czystych, schudnych, ładnie pachnących i co najważniejsze, tanich pociągach krajowego monopolisty PKP-ssie czy superklimatyzowanych busach PKS-ssie. Tłok na plażach, dodatkowo pełnych rozwieszczanych, czerwonych od przegrzania berbeci, tudy napakowanych chłopaków z przeróżnych siłowni, którzy wreszcie mogą zaprezentować swoje o dwoje numeru za małe ślipy, jak to sobie wyobrażają. Zawartością lub resztą Umieśnienia. Do tego obowiązkowe Rodziny, koczące na kocach w kratkę i spożywające obowiązkowe Kanapki Z Herbatą z Termosu, sprzedawcy lodów, nieśmiały i zakamuflowane budki z piwem (no bo nie wolno pić zimnego piwa w miejscach publicznych, piwo należy wypić w domowej ubikacji pod kocem). Koszmar – sami przyznacie. Zatem nic dziwnego w fakcie unikania takich rejonów przez Graczy.

Gracz, latem, powinien przestawić się na tryb nocny. Wspomnijmy od 20.00 do 8.00 rano. Taka, a nie inna pora aktywności ma swoje zalety. Tańska taryfa u [bip], którzy [bip] fundują z naszych [bip] studiów dla swoich [bip] córek, a żony [bip] prezesów [bip] to [bip] i [bip] i robią to z [bip]. [bip] – mowa oczywiście o naszym [bip] monopolioście, czyli [bip]. Temperatura po 20.00 zwykła opadać ku wartościom bardziej lubiąnym przez nasz sprzęt. Wprawdzie pojawia się wtedy przeźroczyste głupie latające robactwo, ciągnące do świata jak niemowlak do smoczka, lecz od czego są firany? (Tak przy okazji, nie wycieramy w nie rąk i nie dlatego, że to nie wypada, bo akurat wypada, poza tym często firany są zaraz przy Naszym Miejscu na Ziemi do Grania, zatem bardzo wygodnie jest się w nie wycierać – powód, dla którego nie należy tego robić, jest bardziej prozaiczny – otóż w miejscach na firanie, gdzie wytrzemy swoje ręce, przez

Wszak powiedział Igor, ów wspominany wyżej Igor: „A niech sobie będzie z Urugwaju czy z Zimbabwe pospolu z Burkina Faso, byle byt dostępny, cenowo ogólnalny i żeby działał“.

Made in Earth □



Przemyslenia

PORADNIK WAKACYJNY GRACZA

Wow! Mamy lato, zakrzyknęli pewnego dnia Zwyczajni i ruszyli kupą ku plażom, by tam pracowicie hodować sobie raka skóry. Ble... Westchnęli Gracze, cokolwiek nieszczęśliwi z tego faktu. Lato – to nie jest dobra para dla Graczy. Przede wszystkim dni są za długie, co drastycznie przedłuża okres występowania niekorzystnych warunków świątynnych w Pokoju Gracza. Poza tym temperatura zrobita się szkodliwa dla sprzętu, co może zaowocować niespodziewanymi zwisami w, znając złośliwość Taty Natury, najmniej odpowiednich momentach. Gracz lubi temperatury umiarkowane i długie, oj dluuugańskie noce. Lato jest beznadziejne, jeżeli o to idzie. Cóż jednak robić?

Qualis



Nad wodę nikt normalny przecież nie wyjdzie z Pokoju, skoro czekają nowe gry do przejścia. Poza tym promienie słońca, jak wszyscy dobrze wiemy, są niezdrowe (a organizm najlepiej przyswaja witaminy z musujących tabletek rozpuszczalnych). Inna rzecz – tłok. Gracz nie lubi tłoku, chyba że na Arenie, gdzie odpowiednio uzbrojony jest w stanie zapewnić sobie właściwą przestrzeń życiową. A tak, tłok w czystych, schudnych, ładnie pachnących i co najważniejsze, tanich pociągach krajowego monopolisty PKP-ssie czy superklimatyzowanych busach PKS-ssie. Tłok na plażach, dodatkowo pełnych rozwieszczanych, czerwonych od przegrzania berbeci, tudy napakowanych chłopaków z przeróżnych siłowni, którzy wreszcie mogą zaprezentować swoje o dwoje numeru za małe ślipy, jak to sobie wyobrażają. Zawartością lub resztą Umieśnienia. Do tego obowiązkowe Rodziny, koczące na kocach w kratkę i spożywające obowiązkowe Kanapki Z Herbatą z Termosu, sprzedawcy lodów, nieśmiały i zakamuflowane budki z piwem (no bo nie wolno pić zimnego piwa w miejscach publicznych, piwo należy wypić w domowej ubikacji pod kocem). Koszmar – sami przyznacie. Zatem nic dziwnego w fakcie unikania takich rejonów przez Graczy.

upałną temperaturę i pozostawione resztki jedzenia pojawiają się przeźroczyste mniej lub bardziej paskudne robale. Zatem lepiej użyć dywanu, pokrowca na komputer czy w ostateczności przejść się do fajenek. Dobry jest w nocy brak światła. Wprawdzie już o 4 rano robi się zbyt jasno i trzeba zaciągać zaśny, ale przynajmniej mieliśmy parę godzin ciemności dla siebie. O tej porze jest ciemniej niż do dnia, co pozwala lepiej wpuścić się w atmosferę gry. W nocy szybkie ładują się strony WWW o grach. W nocy na IRC-u możemy spotkać ciekawe osoby, nie za małe stada Normalnych fajcujących się z Idiotkowiarenk Internetowych. W nocy można popatrzeć na gwiazdy, czerpiąc w ten sposób natchnienie potrzebne do przejścia trudnej planszy. W nocy w ogóle jest lepiej – po prostu inny klimat. Bowiem noc stworzona dla potrzeb Grania. Za to dzień jest zbyt banalny, jasny, normalny i zbyt ludzki, społeczny, socjalny. A noc kusi samotną anarchią, kusi tajemnicą i swobodą – tak – noc stworzona dla Gier. Nocny tryb życia ma dla Gracza same zalety.

Niestety otoczenie Gracza, zazwyczaj samo niegrające i mające ciągle jakieś problemy ze zrozumieniem, na czym to firany są zaraz przy Naszym Miejscu na Ziemi do Grania, zatem bardzo wygodnie jest się w nie wycierać – powód, dla którego nie należy tego robić, jest bardziej praktycznych sposobów pozwalających dać jasny i stanowczy odpór takim zakusom. Kiedy dzwonimy do nas kolega, gdzie wytrzemy swoje ręce, przez

my i łzawimy obficie w słuchawkę, co bardziej „ciesząc“ się na wyjazd. Wstrząśnięta Rodzina z wielkim bólem będzie próbowała nas odciągnąć od tego pomysłu, a my, rzecz jasna, w końcu ulegniemy ich rzecznym argumentom. I tak przeżyjemy paskudne Lato w mierze ludzkich warunków. To znaczy w Pokoju.

Na koniec wypada zastanowić się, dla czego zapanował taki fizyczno-pozytywistyczny klimat na spędżanie wakacji? Wszelkie dane naukowe mówią, że w Pokoju jest najbardziej zdrowo, nie zaś na Dworze! Nie ma szans na dostanie raka skóry, utopienie się w jeziorze, zjedzenie nieświeżej ryby nad morzem, dostanie porażenia ślonecznego, wpadnięcie w jakiś romans, zatrucie się lodami, złamanie ręki, włączając na drzewo, poślizgnięcie się na mokrym pomoście, połykanie przez karalucha w domku kempingowym, zostanie zgnieciony w pościgu, wydanie mnóstwa kas na pokój, okradnięcie na rynku jakiegoś miasta, wrobienie w „proszę pana, otrzymała pan ten kajak w nienagannym stanie, a tu proszę, jaka RYSA, 15 centymetrów pod linią wody... to będzie kosztować!“ i tak dalej. Wakacje poza Pokojem wyglądają na jakieś grube nieporozumienie.

Ale popatrzymy, kto je propaguje? Zgrupowanie czerwonych, rumianych, opalonek (czyli pokrytych warstwą potencjalnego nowotworu), wstającego o 5.00 rano i robiącego 15 kótek dookoła własnego bloku, będących kiełki żyta popijane mleczkiem sojowym, mających same piątki z zajęć WF ludzi. Tacy osoby, nie za małe stada Normalnych fajcujących się z Idiotkowiarenk Internetowych. W nocy można popatrzeć na gwiazdy, czerpiąc w ten sposób natchnienie potrzebne do przejścia trudnej planszy. W nocy w ogóle jest lepiej – po prostu inny klimat. Bowiem noc stworzona dla potrzeb Grania. Za to dzień jest zbyt banalny, jasny, normalny i zbyt ludzki, społeczny, socjalny. A noc kusi samotną anarchią, kusi tajemnicą i swobodą – tak – noc stworzona dla Gier. Nocny tryb życia ma dla Gracza same zalety.

Niestety otoczenie Gracza, zazwyczaj samo niegrające i mające ciągle jakieś problemy ze zrozumieniem, na czym to firany są zaraz przy Naszym Miejscu na Ziemi do Grania, zatem bardzo wygodnie jest się w nie wycierać – powód, dla którego nie należy tego robić, jest bardziej praktycznych sposobów pozwalających dać jasny i stanowczy odpór takim zakusom. Kiedy dzwonimy do nas kolega, gdzie wytrzemy swoje ręce, przez

The Executive

język angielski w biznesie



Każda grupa zawodowa ma swój specyficzny język. Wielbicieli gier i komputerów nie muszę o tym przekonywać. Postugiwanie się nim jest wyróżnikiem przynależności do danej społeczności. Ale nie tylko. Znajomość słownictwa i pewnych reguł związanych z jego postugiwaniem się może być niezbędna, aby wykonywać określony zawód. Nie od dzisiaj wiadomo, że podstawowym językiem w komunikacji międzynarodowej jest angielski. Aby robić światowe interesy, potrzebna jest jego znajomość, a w dodatku umiejętność postugiwania się specyficzną odmianą, zwaną z angielska business English.

Kazimierz Serwiń

The Executive to interaktywny, multimedialny kurs do nauki języka angielskiego dla biznesmenów i kadry zarządzającej. Program uczy żywego, praktycznego języka, nawiązując do naturalnych, zawodowych sytuacji, w których angielski przydaje się najbardziej. Obejmuje słownictwo z zakresu finansów, zasobów ludzkich, prawa, zarządzania, marketingu oraz spotkań biznesowych. Umożliwia doskonalenie czterech sprawności językowych: czytania, pisania, mówienia i słuchania ze zrozumieniem.



Interfejs jest czytelny i prosty w obsłudze.



Nauka towarzysząca sytuacji wzięte z życia.



Możesz ćwiczyć wymowę poznanego słowa.

Mówienie ćwiczy podstawowe i specjalistyczne umiejętności językowe podane w formie dialogów (pytanie o pozwolenie, dyspozycje, przeprosiny itp.).

Pisanie zawiera liczne przykłady pomagające w układaniu listów (oficjalnych i prywatnych), sprawozdań oraz w wypełnianiu formularzy itp.

Słuchanie rozmów telefonicznych, audycji radiowych i telewizyjnych pozwala doskonać umiejętność rozumienia tekstu mówionych.

Program umożliwia korzystanie z niego w dowolnym tempie, a zatem możesz go dostosować do twoich aktualnych możliwości. Sam wybierasz temat i ćwiczenia, które chcesz przerobić, a także ich kolejność. W każdej chwili możesz przejść do innego typu zajęć. Niemniej masz także możliwość wybrania innej formy nauki, bowiem nie każdy potrafi zorganizować sobie proces przyswajania kolejnych partii materiału. A jest to też dość skomplikowane, trzeba połączyć ze sobą różne ćwiczenia, np. pisania, rozumienia testu itd. Zapewne z tego powodu The Executive proponuje dwie metody nauki języka angielskiego:

- * otwartą (sam wybierasz, czego chcesz się uczyć),
- * strukturalną (aplikacja narzuca kolejne etapy edukacyjne).

W drugim przypadku autorzy programu wymyślili ciekawą symbolikę. Ciaśta przedstawiają postępy, jakie robisz w lekcjach. W miarę przyswajania kolejnych części materiału ciaśta zmniejsza się. Kiedy pozostaną okruszki, oznacza to, że lekcja została ukończona.

Poza tym użytkownik ma również do dyspozycji trzecią możliwość, a mianowicie poszukuje na własną rękę rozwiązania konkretnych problemów językowych.

W The Executive wykorzystano program optymalizacji funkcji rozpoznawania mowy (nagrywania głosu) zwany ewaluatorem, który pozwala na ustalenie najlepszych pozycji dla mikrofonów. Test ten sprawdza poprawność mowy oraz siłę sygnału dźwiękowego. Szkoda jednak, że do programu nie dołączono mikrofonu, bowiem jest on konieczny do ćwiczenia poprawnej wymowy.

W nauce języka przydatny jest również podręcznik, niestety nie dołączono go do aplikacji. Ale jest to wada wszystkich programów multimedialnych do nauki języków dostępnych na polskim rynku.

Interfejs jest łatwy w obsłudze: umożliwia proste poruszanie się po wybranych zagadnieniach. Na plus można również zaliczyć możliwość rozszerzenia nauki o Internet. W The Executive znalazła się specjalna opcja.

Do każdego modułu dołączono testy wstępne i końcowe. Swoje umiejętności możesz sprawdzić w następujących dzia-łach: słownictwo, czytanie, słuchanie. Test wstępny pozwoli ustalić, którym działom danego modułu powinieneś poświęcić najwięcej czasu. Do końcowego możesz podejść w dowolnym momencie, kiedy uznasz, że jesteś już gotowy, aby przejść do wyższego modułu.

Przewodnik po programie pozwala szybko zapoznać się z funkcjami i możliwościami aplikacji.

The Executive doskonali umiejętności językowe w najdogodniejszym czasie. Ma to szczególny znaczenie dla osób, którym obowiązki zawodowe utrudniają uczestnictwo w zorganizowanych kursach językowych. Filmy wideo z autentycznymi scenami, typowe dialogi dotyczące biznesu, artykuły i raporty z pism specjalistycznych oraz wzory listów służbowych sprawiają, że uczestnik kursu będzie czuł się pewniej w różnych sytuacjach zawodowych, w których przyjdzie mu postugiwać się angielskim.

Aplikacja zawiera sto godzin ćwiczeń i z pewnością okaże się przydatną pomocą naukową dla wszystkich tych, którzy chcą nauczyć się lub pogłębić swoją znajomość języka biznesu.

INFO • INFO • INFO
Producent: Onet pl SA Oddział OPM
Dystrybutor: Onet pl SA Oddział OPM
Internet: <http://www.opn.pl>
Wymagania: 486DX, 16 MB RAM, CD-ROM 2x Sound Blaster, mikrofon
Cena: 129 zł

Tell me More

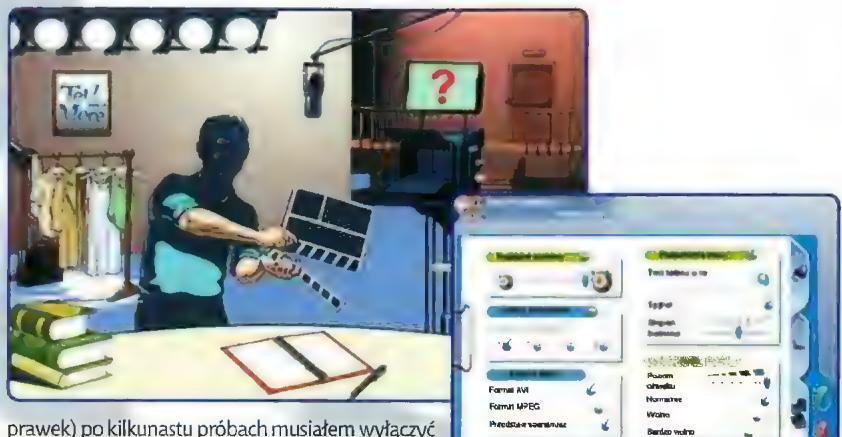
francuski



Dotąd miałem okazję uczyć się trzech języków. I to zarówno w szkołach, na kursach, jak i z wykorzystaniem różnych programów komputerowych. Ale żaden z nich nie służył do nauki języka francuskiego. Zatem z tym większą ciekawością zabrałem się za program firmy Techland.

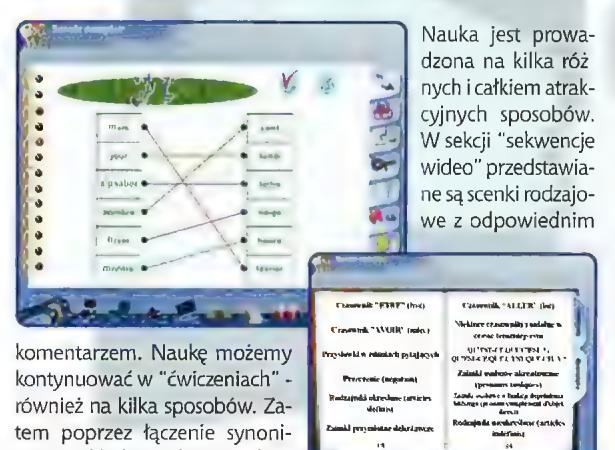
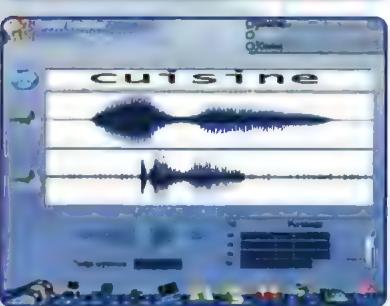
Tomasz Matusik

Ta poczatek dwie bardzo pozytywne refleksje, jakie naszły mnie tuż po otwarciu pudełka. Najpierw zobaczyłem, że w zestawie znajdują się słuchawki sprzężone z mikrofonem. Dzięki opisowi na pudełku i instrukcji wiedziałem, że mają mi pomóc w ćwiczeniach poprawnej wymowy. Drugą pozytywną niespodzianką było to, że w pudełku znajduje się 6 kompaktów. Pogrupowane w nich zestawy - dla osób o różnym stopniu zaawansowania. Jest to duży plus zestawu, bowiem w jednym komplecie dostajemy obszerny materiał. Dzięki temu nie jesteśmy zmuszeni do kupna kolejnych wersji o coraz bardziej zaawansowanym stopniu trudności, co znacznie zwiększa koszt naszej nauki. Instalacja przebiega bardzo szybko i była banalnie prosta. Po uruchomieniu programu stwierdziłem, że jego interfejs jest w całości zbudowany w oparciu o symbole graficzne. Dzięki temu posługiwanie się nim w zasadzie nie wymaga siegania po pomoc do instrukcji oraz zapoznawania się z jego obsługą. Jeśli jesteś osobą z... hm, powiedzmy, antytematem technicznym, to zaraz na głównej stronie, pod symbolem Tell me More, znajdziesz animację, która w szybki i jasny sposób uczy obsługi programu. Co prawda, została ona przygotowana dla wersji do nauki języka angielskiego, ale programy te różnią się w obsłudze tak minimalnie, że nie powinno to nam w żaden sposób przeszkadzać. Dzięki liczbie płyt mamy dostęp do sporej ilości materiału, który ma być przyswojony.



prawek) po kilkunastu próbach musiałem wyłączyć tę opcję. Ponieważ ma to być nauka również dla osób początkujących, przy lekcjach, dialogach, nauce gramatyki, sekwencjach wideo można kliknąć polską flagę, co umożliwia korzystanie z polskiego tłumaczenia.

Ponadto w programie znajduje się sekcja "wyniki lekcji", w której możemy zobaczyć, ile dana sekcja liczy sobie lekcji, ile z nich przećwiczyliśmy - i jakim skutkiem. Jak w każdym nowoczesnym programie znajdziemy też "opcje", w których można dokonać ustawień różnych parametrów programu. Podsumowując, Tell me More - Francuski jest solidnie przygotowanym programem dydaktycznym. Pozwala na dosyć solidną naukę języka i jednocześnie oferuje kilka sposobów opanowania materiału. Dzięki temu zdobywanie wiedzy jest ciekawe i nie nudzi, a nawet daje nieco odprężenia - wiedzę przyswajamy w lekkiej i zabawowej formie. Dzięki zaawansowanej technologii ćwiczenia wymowy nie musimy dodatkowo starać się o lekcje konwersacji u nauczycieli. Mimo że program do najtańszych nie należy, to jego solidność i opisane przeze mnie zalety powodują, że sam zacząłem się zastanawiać nad kupnem programów z tej serii - do nauki angielskiego i niemieckiego. W zasadzie mógłbym się przyczepić do jednej tylko rzeczy. Otóż była to moja pierwsza próba nauki tego języka i zatrąknęło mi klasycznych, elementarzowych lekcji wprowadzających, typu - nazywam się Pierre, mam 26 lat, mieszkam w Lyonie itp. (najlepiej z obrazkami).



komentarzem. Naukę możemy kontynuować w "ćwiczeniach" - również na kilka sposobów. Zatem poprzez łączenie synonimów i układanie słów w odpowiedniej kolejności tak, aby powstało sensowne zdanie, przez dopasowywanie słowa do podanych zdań, granie w "wisielka", pisanie dyktanta (oczywiście ze słuchu), dopasowywanie słowa do obrazków, uzupełnianie zdania czy rozwijanie krzyżówek. W sekcji "gramatyka" zapoznajemy się zasadami językowymi nie tylko z pomocą definicji i przykładów. Przywiązanie wiedzy jest ułatwione przez udźwiękowione scenki rysunkowe. Ciekawymi sekcjami są "dialog" i "ćwiczenie wymowy". Zauważ, jak i w niektórych typach "ćwiczeń" wykorzystamy dołączone do pakietu słuchawki z mikrofonem. "Ćwiczenie wymowy" - jak sama nazwa wskazuje - polega na sprawdzaniu, czy to, co mówimy, będzie zrozumiałe dla osób posługujących się językiem

Wiem, że są to podstawy typowe dla nauki na niskich poziomach zaawansowania, ale jak się po francusku ani bee, ani mee, to od takich wfaśnie rzeczy najłatwiej jest zacząć. To w zasadzie jedyny drobiazg, który mógłbym temu programowi przypisać na minus. Jeśli chodzi o resztę, to uważa ją za znakomitą. Ponieważ język francuski jest dla mnie językiem "obcym" w dosłownym tego słowa znaczeniu, nie mogę ocenić strony merytorycznej zebranych materiałów. Ale znając firmę Techland, spodziewam się, że ta również stoi na wysokim poziomie.

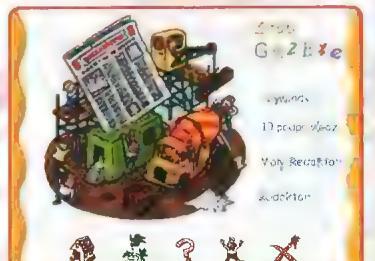
INFO • INFO • INFO
Producent: Auratog, Techland
Dystrybutor: Techland, tel. (062) 7372747
Internet: <http://www.techland.com.pl>
Wymagania: Procesor Pentium 120 MHz, Win 95, napęd CD-ROM, 8 MB RAM, karta dźwiękowa, karta VGA
Cena: 299 zł

Reporter

Moje pierwsze spotkania z mediami

Każdy mały chłopiec marzy o tym, żeby zostać pilotem, strażakiem albo policjantem. Dziewczynki pragną być aktorkami, nauczycielkami, sprzedawać w sklepie... A może by tak zostać redaktorem gazety? Przeprowadzać wywiady, dobrać zespół współpracowników, pisać artykuły i wydrukować własną gazetę?

Ula Jankowska



Już teraz, dzięki programowi Reporter z serii Moje pierwsze... wydanemu przez Optimus Pascal Multimedia, jest to możliwe. Wreszcie powstał program, który umożliwi urzeczywistnienie dziecięcych marzeń.

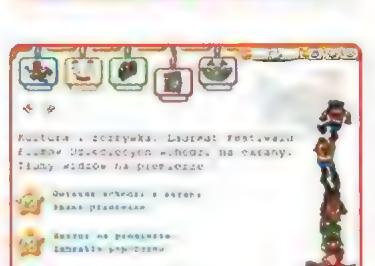
Pozwoli poznac wszelkie tajniki prasy, zredagować i opublikować własną gazetę, brać udział we wspaniałych zabawach i w ogóle robić wiele ciekawych rzeczy. Rozpocznij my zatem przygodę z dziennikarstwem.



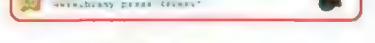
Program zawiera trzy sekcje: Poznaj, Zrób i Baw się. Każda natomiast podzielona jest na kilka części. Do poszczególnych możemy wejść poprzez kliknięcie myszki.



Jak wiadomo, aby zrobić dobrą gazetę, trzeba poznac wszystkie tajniki tej branży. Pierwsza sekcja, Poznaj, jest istną kopalinią informacji. Tutaj dowiecie się, co to jest prasa i jakie były jej początki, oraz poznacie inne środki masowego przekazu - radio, kino i telewizję. Następnie zobaczycie zespół redacyjny przy pracy i dowiecie się, kto bierze udział w powstawaniu gazety. Jakie perfekcyjnie musi być zorganizowana praca tych wszystkich ludzi. Te wiadomości przydadzą się wam, kiedy sami zapierzecie się do tworzenia własnej gazety.



Dzięki poznaniu całego mechanizmu, w jakim ona powstaje, będziecie mogli inaczej spojrzeć na prasę.



W programie zamieszczono również wyjaśnienia trudniejszych pojęć. Wśród około 30 haseł z zakresu teorii mediów znajdziemy wyjaśnienie takich terminów, jak np. notatka prasowa, wywiad, technologia klip reklamowy, relacja reporterska, stacja nadawcza, materiał prasowy, kliśnia drukarska i szereg innych. W każdej chwili, podczas szperania w sekcji Poznaj i Zrób, jeśli nie rozumiemy znaczenia jakiego wyrazu, wystarczy kliknąć umieszczoney na ekranie słownik.



Gdy już dowiemy się, jak powstaje gazeta, kto i jaka rolę pełni w wydawnictwie, wówczas możemy przejść do głównej sekcji Reporter - Zrób. I tu okazuje się, że to nie koniec naszej edukacji. Zanim zabierzemy się do przygotowywania własnej gazety, warto jeszcze poznac najważniejsze narzędzia pracy dziennikarskiej. Znajdziemy tu szereg przydatnych wskazówek, jak przygotowywać i przeprowadzać wywiady. Na koniec usłyszymy wiele cennych rad wybranych specjalnie dla was, których autorami są słynni dziennikarze i pisarze (m.in. Krzysztofa Mrozwicza, Ryszarda Kapuścińskiego, Krzysztofa Kąkolewskiego, Melchiora Wańkowicza).



Plusem jest jednak to, że jest program w pełni udźwiękowiony zarówno w polskiej, jak i w angielskiej wersji językowej. Poza tym bardzo prosty w obsłudze. Co więcej pozostaje do powiedzenia? Międz zabawy, młodzi reporterzy!

Za pomocą programu do pisania i adiustacji tekstu можему przygotować różne artykuły do opublikowania we własnej gazecie, podobnie jak czynią to prawdziwi dziennikarze.

Teraz mamy do wyboru dwie opcje w zależności od tego, czy zależy nam na szybkim stworzeniu gazety, czy może na doprowadzeniu każdego szczegółu do perfekcji.



Program Mały Redaktor przygotowany został przede wszystkim dla małych dzieci i pozwala niezwykle łatwo pisać teksty i redagować prostą kolorową gazetę. Redaktor zaś ma szereg narzędzi, dzięki którym stworzycie w pełni profesjonalną gazetę. Teraz istnieje szansa, żebyście zostali dziennikarzami, felietonista mi lu - jeśli chcecie - redaktorami naczelnymi z prawdziwego zdarzenia. Dowiecie się, jakie obowiązki muszą wypełniać sekretarz redakcji, redaktorzy poszczególnych działów, korespondenci czy fotoreporterzy. Poznacie strukturę redakcji, pracę agencji prasowych i drukarni. Będziecie mogli wybrać tytuł gazety oraz wykonać makiety pierwszej i pozostałych stron.

Możecie również wykorzystać gotowe elementy. Mamy do wyboru różnego rodzaju, koloru i wielkości czcionki. Możliwe jest także importowanie dowolnej liczby kliptów z własnych plików i umieszczenie ich w artykułach. Istnieje możliwość skorzystania z dostępnych w programie 72 barwnych fotografii z kraju i ze świata, uporządkowanych w ożyciach: Sztuka, Aktualności, Kultura, Rozrywka, Sport, Polityka, Podróże, ale nie tylko. W menu odnajdziecie ponadto wiele innych narzędzi pomocnych w przygotowaniu profesjonalnie wyglądającej gazety, jak chociażby prognoza pogody, horoskop, komiksy i oczywiście reklamy, których niestety nie brakuje w żadnej gazecie.

Jak już stworzymy własną gazetę, możemy ją oczywiście wydrukować, gdyż program ma opcję wydruku. Teraz już gotowa gazeta nadaje się, aby pokazać ją koleżankom i kolegom.

Lecz to jeszcze nie koniec możliwości Reporter. Ostatnią sekcją jest Baw się. Zawiera ona pięć interaktywnych gier. W pierwszej z nich możecie ufozyć opowiadanie o dowolnej tematyce, w którym wystąpi wielu bohaterów, pełne przeróżnych przedmiotów i wzbogacone efektami dźwiękowymi. Druga gra polega na konstruowaniu kawałka po kawałku portretu dziennikarza doskonałego. Sami dopasowujecie wielkość uszu, doklejacie brodę albo włosy, dobieracie wielkość nosa... Jeśli zapragniecie pracować jak prawdziwi reporterzy i do tematów dnia dobierać sensacyjne nagłówki, istnieje też taka możliwość. Wystarczy wybrać grę trzecią. Następna polega na organizowaniu prawdziwej redakcji. Tu do dyspozycji macie znakomitych ludzi, pomieszczenia biurowe i różne inne przedmioty. Ostatnia pozwala podać się wycinkami z gazet i układać z nimi zwariowane kształty na ekranie komputera.

Jeśli chodzi o minusy aplikacji, to jedynym niedociągnięciem ze strony twórców jest dość uboga grafika, zbyt mało ilustracji oraz przede wszystkim brak animacji.

Plusem jest jednak to, że jest program w pełni udźwiękowiony zarówno w polskiej, jak i w angielskiej wersji językowej. Poza tym bardzo prosty w obsłudze. Co więcej pozostaje do powiedzenia? Międz zabawy, młodzi reporterzy!

GAINWARD

Gainward - najszybsze karty graficzne świata



po prostu szybszy!

Gainward to największy na Tajwanie producent kart graficznych, działający od 1984 roku. Gainward produkuje najszybsze na świecie karty graficzne, które teraz dostępne są również dla polskich pasjonatów. Produkty Gainward polecane są przez firmę NVIDIA.

GeForce3 PowerPack vivo -najszybszy GeForce3 na rynku!!

Niesamowite realistyczna grafika 3D, generowana w czasie rzeczywistym oraz nowe nie spotykane efekty i doznania sprawia, że nie będziesz chciał wrócić do rzeczywistości. Na szczęście nie będziesz musiał - nowa rzeczywistość wygenerowana przez kartę Gainward!

gEFORCE3

- Procesor: GeForce3
- Taktowanie rdzeni: 220MHz*
- Taktowanie pamięci: 480MHz*
- Rodzaj pamięci: 64MB DDR3 3ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielcość: 85Hz
- 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: Video In, Video Out, TV-Out, DVI
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 5.0, ExpertTool
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata
- Domyślne ustawienia Enhanced



GeForce2 Pro/400

Najbardziej wydajna karta Gainward oparta o procesor GeForce2 Pro. Idealna do najbardziej wymagających gier oraz aplikacji.

- Procesor: GeForce2 Pro
- Taktowanie rdzeni: 220MHz*
- Taktowanie pamięci: 420MHz*
- Rodzaj pamięci: 64MB DDR 5.0ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielcość: 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: TV-Out (S-Video out)
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, ExpertTool
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata
- Domyślne ustawienia Enhanced



Wyniki testów Chipa mówią same za siebie:

GAINWARD GeForce2 Pro/400 "GS"	
Gu Ilmot 3D Prophet II 64MB	100%
ASUS AGP-V7700 Deluxe	99.5%
Aopen PA-256 Deluxe	99.5%
Guillemot 3D Prophet II 32MB	99.5%
ASUS AGP-V7700 Pure	99.5%
Leadtek WinFast GF GTS 32 MB TV-out	99.5%
Elsa Gladiac 2 GTS	99.5%
Abit Siuro GeForce 2 GTS	99.5%
ASUS AGP-V6800 Deluxe	99.5%

Wyniki testu w brytyjskim PC Advisor (maj 2001):

1. Gainward GeForce2 Pro/400 GS
2. ATI Radeon VE 3
3. ELSA Gladiac MX
4. Hercules 3D Prophet II MX
5. Aopen GeForce2 GTS!

BEST BUY

GeForce2 MX TwinView/VIVO

Karta dodatkowo wyposażona w wejście i wyjście Video. Doskonale nadaje się do zaawansowanej obróbki obrazu.

- OBSŁUGA DWÓCH MONITORÓW >>>
- Procesor: GeForce2 MX400
- Taktowanie rdzeni: 240MHz*
- Taktowanie pamięci: 240MHz*
- Rodzaj pamięci: 32MB SDR 4.0ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielcość: 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: TV-Out, Video In, Video Out, podwójne wyjście VGA
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 4.0, PowerVCR II, ExpertTool
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata
- Domyślne ustawienia Enhanced



Gainward wybrany.

Gainward GF2 MX400 TwinView VIVO zwycięża kartę Hercules GF2 MX400 w testie BENCH-HOUSE.com (czerwiec 2001), zdobywając "Wybór redakcji".

Kolejny sukces.

Serwis Digit-Life.com przeprowadził test kart opartych na procesorze GeForce2 MX400. Gainward GF2 VIVO zdobył konkurencję! Karta okazała się szybsza nawet od ATI Radeon DDR.

Gainward GF 2MX VIVO stabilny jak skała.

Specjalistyczny serwis www.benchmark.pl: "...jestem nieprawdopodobnie zaskoczony możliwością tej karty... Enhanced Performance" przetaktowuje kartę na 240/240 MHz !!! ... a karta nadal pracuje stabilnie jak skała. Korzyści w wydajności 3D są imponujące. (...) Ale na tym nie koniec: jakość obrazu 2D jest znakomita, tryb DualHead także, do tego całkiem nieźle wyjście/ wejście TV, oraz atrakcyjne oprogramowanie dołączane do pudełka. Nawrapd jest pełen podziwu i wszystkim gorąco polecam ten model karty."

tel. (0 22) 853 7000
<http://www.mmv.pl>

INFO - INFO - INFO
Producent: Onet
Dystrybutor: Optimus Pascal multimedia
Internet: <http://www.opm.pl>
Wymagania: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM BX-16-bitowa karta dźwiękowa, monitor SVGA 265 kolorów, Windows 9x
Cena: 69 zł

Alicja w Krainie Czarów

"Alicja wcale się nie potknęła i w jednej chwili zerwała się na nogi: spojrzała w góre, ale było tam całkiem ciemno; przed nią zaś otwierał się następny długi korytarz, którym czymchał pospiesznie ledwo już widoczny Biały Królik. Nie było chwili do stracenia: Alicja pognąta jak wiatr i udało się jej usłyszeć, co powiedział Królik, zanim zniknął za rogiem: "Na moje uszy i wąsiki, ależ robi się późno!" Skręcając za rogi, Alicja biegała tuż za Królikiem, a jednak znikł jej z oczu: znalazła się w długiej, niskiej komnacie, oświetlonej rzędami lamp wiszących u sufitu."

Andrzej Sitek

Nie tak dawno mogliśmy wcielić się w postać małej dziewczynki zaopatrzonej w wielogąsny nóż. Byla to gra TPP, zatytułowana American McGee's Alice, bohaterka gry, psychopatyczna Alicja, niewiele miała wspólnego ze swym pierwotoworem. Dla dzieci i młodzieży, której bliższa jest jednak proza Carrolla, pojawiła się alternatywa w postaci programu komputerowego, zatytułowanego (a jakże) "Alicja w Krainie Czarów".

Historia o Alicji to wspaniała, fantastyczna opowieść o świecie, który może zaistnieć tylko w snach. Zaludniają go przedziwne gadające zwierzątka, postacie z kart do gry, zwariowane istoty będące nie wiadomo kim. Alicja to rośnie, to maleje, prowadzi szalone rozmowy pełne dziwacznych słów i skojarzeń.



Nota o autorze

Carroll Lewis naprawdę nazywał się Charles Lutwidge Dodgson i żył w latach 1832-1898. Zwykłalca był matematykiem i to chyba znakomitym, skoro wykładał na słynnym angielskim uniwersytecie w Oksfordzie. Opowieść Carrolla przeniosła czytelnika w świat paradygnow i absurdów opartego na nonsensowej logice. Pisarz bawi się językiem, tworząc neologizmy, stosując gry słów, wieloznaczniki i figury mowy. Światowy rozgłos przyniósł mu jednak nie działy naukowe, a niewielka książeczka "Alice's Adventures in Wonderland", czyli "Przygody Alicji w Krainie Czarów" (w jednym z polskich przekładów także "Alicja w Krainie Czarów"). Książkę tę autor opublikował w 1865 roku pod pseudonimem Lewis Carroll i zadekował malej Alicji, swojej wielkiej przyjaciółce, córeczce jednego z naukowców Oksfordu. W 1872 roku Carroll opublikował drugą książkę o Alicji, czyli "Through the Looking-Glass and what Alice Found there". W polskim przekładzie nosi ona tytuł "O tym, co Alicja odkryła po drugiej stronie lustra". Utwór stanowi wykład zasad gry w szachy, ujęty w formę powieści. Konstrukcja utworu i posunięcia bohaterów pokrywają się z ruchami figur szachowych. W poemacie "Wyprawa na żmierza" Carroll dokonał "wariacji językowej", tworząc zbiór rzemii kilku wyrazów, niosących w sobie treść wszystkich swych części składowych. W dziedzinie słowa uważa się Carrolla za prekursora poczynają J. Joyce'a i N. Simpsona. Polski czytelnik przekłady Carrolla zauważa M. Stomczyńskiemu i R. Stillerowi.



rzeń. Carroll igrał sobie z czasem, prawami przyrody, językiem. Program komputerowy nie do końca oddaje ten klimat, jednak wiele ze specyficznej atmosfery bajki zostało w nim zachowane. Tak jak w śnie - niemal wszystko jest tu możliwe. Nawet uśmiechający się kot z Cheshire. W realnym świecie na pewno go nie spotkacie. Możecie natomiast zająć się przez szklane okienko monitora i choćby na moment znaleźć się "po drugiej stronie lustra"...

"Kiciu z Cheshire", zaczęła bojaźliwie, nie wiedząc, czy spodoba mu się to imię, ale uśmiechnął się tylko nieco szerzej.

"Jazda, do tej pory podoba mu się to", pomyślała Alicja i ciągnęła dalej: "Czy mógłbyś mi łaskawie powiedzieć, w którą stronę mam stąd pójść?"

"Zależy to w dużym stopniu od tego, w którą stronę zechcesz pójść", powiedział Kot.

Program komputerowy powstał we francuskim studio Emme, natomiast spolszczenia dokonała firma Techland. Przygody malej Alicji oparte są oczywiście na powieści Carrolla, jednak środowisko komputerowe sprawia, że bajka nabiera nieco innego wymiaru. Przed wszystkim, biorąc bezpośredni udział w zdarzeniach, odbiorca pomoże Alicji stawić czoło wyzwaniom podczas przygód w Krainie



Czarów. To dziecko jest bohaterem w tej grze - kieruje krokami i poczynaniami Alicji. Przygody dziewczynki stają się jego własnymi. Zabawa jest setna i muszę przyznać, że mnie również wciągnęła po same uszy. Teraz już rozumiem, dlaczego twórcy kierują "Alicję w Krainie Czarów" do widza w każdym wieku (8-108 lat). To jest po prostu uniwersalna opowieść o zwiechowym, fantastycznym świecie, który w jakimś stopniu jest odbiciem obłędu naszej własnej, otaczającej nas rzeczywistości. W grze jest to świat widziany oczami dziecka, pełen fantazji - jest szalony. Taki właśnie, jaki musi się jemu przedstawić.

"Nie zależy mi na tym, w którą...", powiedziała Alicja.

"Więc nie ma znaczenia, w którą stronę pójdziesz", powiedział Kot.

"...jeżeli tylko dojdę gdiekolwiek", dodała Alicja, chcąc wyjaśnić sprawę.

"Och, z pewnością dokonasz tego", powiedział Kot, "jeżeli będziesz stała dostatecznie długo".

Na tym polega również czar programu. To fantastyczna przygoda, którą każde dziecko na pewno chciałoby przeżyć. Absurd jest



tu chlebem powszednim, rzeczą naturalną. Nikt nie zastanawia się nad istotą owej paranoi czającej się w każdym niemal zakątku Krainy Czarów, a stanowiącej motor postępowania postaci. W programie komputerowym musiło, siłą rzeczy, nastąpić odstępstwo od treści opowiadania - "nieskażonego" logika życia. Alicja dostaje się do zaczarowanej krainy, w której mieszkają bajkowe istoty znane z kart książki, lecz dla niej mają one całkiem kretne i bardzo sensowne zadania. Musi, na przykład, umieścić jaja w gniazdach błękitnego ptaka. Problem przypomina nieco układankę "piętnastkę" (chodzi o ramkę z kilkunastoma numerami kwadracikami, należące do przestawić, aby liczby znalazły się w szeregu od najmniejszej do największej). W kuchni żukolej spotka się z samą Księżną, która prawi Alicji morały i ma dla niej, oczywiście, kilka zagadek do rozwiązania ("leż ona doszukuje się we wszystkim morałów, pomyślała sobie Alicja"). Kier i Plk, jej karciani strażnicy, znają fragmenty popularnych przysłów i powiedzeń. "Nosil wilk razy kilka, poniósł i jagnię?... może...



...ż się zmęczył?". Księżna ponagla Alicję - która odpowiedź jest dobra, a może żadna?

Tylko dwa stworzenia w tej kuchni nie chciały: kucharka i wielki roześmiany od ucha do ucha kot, który leżał na zapieku.

"Czy mógłby mi pani powiedzieć - przemówiła Alicja nieco bojaźliwie, gdyż nie była zupełnie pewna, czy nie okazuje złych manier, jeśli odezwie się pierwsza - dla którego kot pani tak się uśmiecha?

"To Kot z Cheshire - powiedziała Księżna - dlatego. Ty prosiaku!

Wypowiedziała ostatnie słowo z tak niespodziewaną gwałtownością, że Alicja aż odskoczyła, ale już po chwili zrozumiała, że było to skierowane nie do niej, lecz do dziecka, więc zebrnęła całą odwagę i znów podjęła:

"Nie wiedziałam, że Koty z Cheshire zawsze się uśmiechają, szczerze mówiąc, nie wiedziałam, że koty w ogóle mogą się uśmiechać.

"Wszystkie mogą powiedziała Księżna - a prawie wszystkie to robią."

Oczywiście zagadek i innych zabaw jest bez liku. Gra ma nieliniową fabułę. Odwiedzając obraźalskiego i opryskliwego Pana Gąsienicę, możemy iść dalej dosłownie w każdą stronę. Wszędzie czekają na nas niespodzianki i jeszcze dziwniejsze przygody.

Wielkim wydarzeniem w owej krainie zamieszkanej przez "ndywida" jest też oczywiście spotkanie Zająca Marcowego i Kapelusznika, którzy "obaj są stuknięci na umyśle", jak rzek Kot z Cheshire. Nie jest to dziwne, gdy dowiadujemy się, że ich doba składa się wyłącznie z godziny szóstej - czasu herbatki. Alicja nie znajduje z nimi wspólnego języka, ponieważ mówią zagadkowo. Ale od czego ma nas! Zagadki da się rozwiązać.

Spotkamy też Mysz, zajmującą się głównie nudzeniem i popisywaniem się swoimi wiadomościami, które to czynności umożliwia jej "niejaki szacunek", jakim cieszy się wśród słuchaczy. Nie wiem za bardzo, skąd w grze wziął się ptak Dodo, ale trzeba przyznać, że pasuje on do reszty dziwnego towarzystwa z Krainy Czarów.

Barwny korowód zamyka postać Królowej Kier, przepiętnej iluzjami władzy i wydającej na prawo i lewo wyroki śmierci: "Uciąż mu głowę!". Wizerunek Królowej dopełnia obrazu świata odbitego w krzywym zwierciadle groteski.

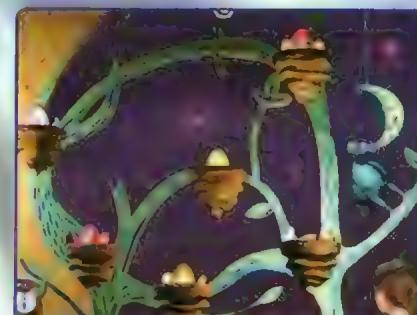
"Alicję nie bardzo to zdziwiło, tak, była już przyzwyczajona do nadzwyczajnych wydarzeń. Wciąż jeszcze przyglądała się gatę, gdy niespodziewanie Kot ukazał się po raz wtóry.

"- tak, przy okazji, co się stało z tym dzieckiem? - powiedział. Mało brakowało, a byłbym zapomniał zapytać.

"Przemieniło się w prosiaka - odpowiedziała Alicja tak spokojnie, jak gdyby Kot powrócił w zupełnie naturalny sposób.

"- Tak przypuszczałem - powiedział Kot i znikał ponownie".

Oprawa graficzna tytułu jest znakomita. Ręcznie wykonane dekoracje, wplecone w śliczną grafikę, robią bardzo dobre wrażenie. Nawet drobiazgi jak okna menu czy krój czcionki użyty w oknie gracza zostały dobrane z wielką starannością i zgodnie z konwencją oraz charakterem gry. Alicja w Krainie Czarów to rzeczywiście niezwykła gra przygodowa dla każdego - nie tylko małego odbiorcy. Wyjątkowa atmosfera, świetne zagadki, gry najróżniejszego rodzaju, bardzo dobry podkład muzyczny i dobrze czytający lektorzy. Ta wyliczanka mówi sama za siebie. Nic, tylko grać...



"Powiedziała: 'w prosiaka' czy 'w pędzaka'? - powiedział Kot.

"- Powiedziałam: 'w prosiaka' - odparła Alicja i bardzo bym sobie życzyła, żeby nie pojawił się i nie znikał tak niespodziewanie: można od tego dostać zawroty głowy!

"W porządku - powiedział Kot i tym razem znikał z wolna, rozpoczęwszy od koniuszka ogona i skończywszy na uśmiechu, który trwał jeszcze przez pewien czas, gdy reszta już zniknęła.

"No! Często widywałam kota bez uśmiechu - pomyślała Alicja ale uśmiech bez kota! Jest to najbardziej zagadkowa rzecz, jaką widziałam w całym moim życiu!"

INFO • INFO • INFO
Producent: Techland
Dystrybutor: Techland
Internet: <http://www.techland.com.pl>
Wymagania: PC Pentium 165, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME, CD-ROM X8, SVGA 640 x 480, karta muzyczna
Cena: 69 zł



Tytułowej Alicji głos użyczyła Katarzyna Bujakiewicz ("Kochaj i rób, co chcesz", "Na dobre i na złe", "13 Posterunek 2", ...).

C>>DOS #11

It's nie wiele, czy zdaje się sobie sprawę, że właśnie skończyły się roczniki? Kurs DOS za rok! Jeden numer po prostu uciekł nam w mroku dziedziny, dokładnie z grudnia 2000 r. No cóż, kto mieszka w Legnicy, może wpaść na okazjonalną lib... to jest obchody rocznicy... Będą konkursy żegierskie, jazdy konne, a dla najzdolniejszych mocne w hotele ("stareopolska

Kominck-[ZBD], kominck@gry.pl

Ale poki co, wartooby napisać jubileuszowy numer kursu. A dziś temat dość ciekawy, bo w nim zajmiemy się strumieniami (potokami, czy jak to nazywać?). Wspomniany strumień, to rzecz bardziej przydatna, zresztą zobaczyś, gdy zaczniesz go używać. Każdy program, który pracuje w trybie tekstowym, wczytuje różne dane i wypisuje wynik ich obróbki. W MSDOS-ie jest tak, że dane wczytane są z pliku (sic!) i wypisywane również do pliku. Wiem, że to dziwnie brzmi, ale tak jest. Zeby to zrozumieć, wyobraź sobie wszystkie znaki, które wprowadzasz podczas pracy z programem jako jeden plik tekstowy. Np., jeśli chcesz ustawić nową etykietę aktualnemu dyskowi, wpisujemy takie znaki:

dr i more > wynik.txt

Potoki możemy wprowadzać z plików przez komendę: type nazwa_pliku bezpośrednio z konsoli i za pomocą echo-tektu bezpośrednio wynik jakiegos programu (np. dir). Skierować go możemy do innego programu (np. more, sort itd.), pliku lub urządzenia. Jest tylko jedno "ale" - znaku | nie wolno używać w przypadku urządzeń i plików, gdyż te nie generują pliku wyjściowego (no bo jak?). Poza tym nie wolno stosować > i > w sytuacji kierowania potoku do komend, gdyż wtedy nazwa komendy zostanie zrozumiana jako nazwa pliku

Kurs_dosa

Łącznie z klawiszem [enter] na końcu wiersza. Taki oto plik dostaje program label.exe i wczytuje kolejne linijki, by odpowiednio zareagować na żądania użytkownika. Informacje dla użytkownika wypisuje również do pliku, czyli standardowo na ekran komputera. W naszym przypadku otrzymalibyśmy taki plik wyjściowy:

Urządzenia



Wolumin w stacji dysków C: SYSTEM

Numer seryjny woluminu: 8E8B-1B03

Kurs_dosa

Io właśnie pojawia się na standardowym wyjściu. Brak tutaj pytania o nową etykietę, gdyż jest to wrzucane bezpośrednio na ekran i omija plik wyjściowy. Takie pliki jak potok wpływają do programu i wypływają z niego. Dzięki strumieniom możemy nimi kierować i robić z nimi, co chcemy (np. automatyzować obsługę niektórych programów).

Teraz patrzymy uwagę podstawowych.

Strumienie to grupa 5 znaków >, >, <, << i |. Każdy z nich przekieruje strumień do innego sposobu: > i < kieruje go zgodnie z kierunkiem dziobka, powodując zastąpienie starej zawartości nową (to to znaczenie w przypadku kierowania do plików). > i << analogicznie - z tym tylko wyjątkiem, że dopisują się one do starej zawartości pliku. Wszystkie poprzednie kierują potok DO I TYLKO DO danego urządzenia/pliku, nie pozwalając mu przemieszczać się nigdzie indziej. Po prostu wpisujemy:

dir ** > lista.txt

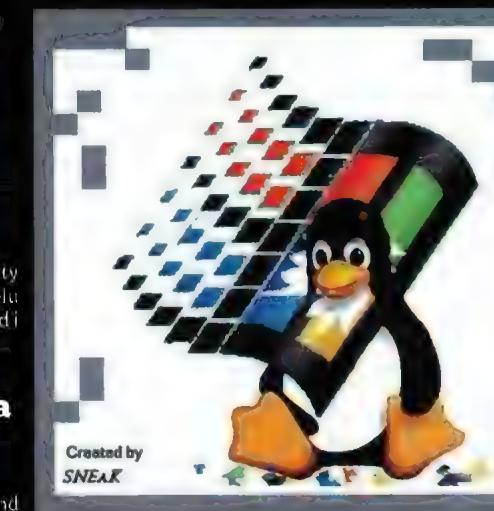
A może by go tak wydrukować?

dir ** > prn

Jeśli chcielibyśmy tylko dodać listę do jakiegos pliku, trzeba użyć podwójnego dziobka:

dir ** >> lista.txt

Teraz, wracając do tematu z początku odcinka, chcielibyśmy automatyzować



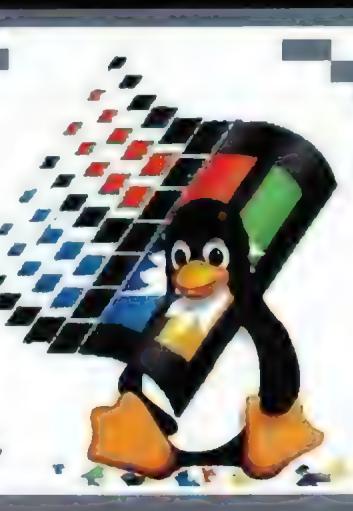
ustawianie etykiet dysku. W tym celu tworzymy plik l.cmd i wpisujemy tam:

kurs_dosa [enter!]

Teraz w linii komend należy podać:

label < l.cmd > nul

Zawartość l.cmd pojawi się jako plik wejściowy dla polecenia label, a wynik popłynie do pustego urządzenia



dr i more > wynik.txt

Potoki możemy wprowadzać z plików przez komendę: type nazwa_pliku bezpośrednio z konsoli i za pomocą echo-tektu bezpośrednio wynik jakiegos programu (np. dir). Skierować go możemy do innego programu (np. more, sort itd.), pliku lub urządzenia. Jest tylko jedno "ale" - znaku | nie wolno używać w przypadku urządzeń i plików, gdyż te nie generują pliku wyjściowego (no bo jak?). Poza tym nie wolno stosować > i > w sytuacji kierowania potoku do komend, gdyż wtedy nazwa komendy zostanie zrozumiana jako nazwa pliku

I przykład ostatniego użycia - chcemy wydrukować listę plików, ale bez informacji o woluminie i końcowych podsłownian, bo to nikomu nie życia potrzebne nie jest. Musimy użyć z polecenia FIND i skorzystać z tego, że w niepotrzebnych wierszach nie ma kropki, a w pierwszej linijce z listy plików (niepotrzebna pozycja) jest 14 znaków spacji, zaś jako jedyna zawiera 2 kropki jedna po drugiej. Zrobimy więc tak:

dir ** | find ":" | find ":" <DIR> /v | find ":" /v > prn

Oczywiście prościej jest uzyc dir *.* /b, ale skoro można to wykonać inaczej, zawsze warto znać inny sposób :)

Komendy formatujące tekst

Teraz spróbujemy ubezwłasnowolnić strumienie i użyć ich do naszych celów. Pierwszy przykład - chcemy z oblic listę plików w katalogu. Najprościej będzie tak:

dir ** > lista.txt

A może by go tak wydrukować?

dir ** >> lista.txt

Jeśli chcielibyśmy tylko dodać listę do jakiegos pliku, trzeba użyć podwójnego dziobka:

dir ** >> lista.txt

Teraz, wracając do tematu z początku odcinka, chcielibyśmy automatyzować

dr i more > wynik.txt

Teraz tworzymy skrypt:

```
echo off
if exist index.htm del index.htm
if exist news del news
type naglowek > index.htm
ren baza baza.old
type p >> news
type naglowek.news >> news
type p2 >> news
type tresc.news >> news
type p3 >> news
type news >> baza
type baza.old >> baza.old
type baza >> index.htm
type koniec >> index.htm
del baza.old
```

Na koniec pokażę ciekawy sposób na wykorzystanie strumieni który rok temu utarował mi skórę :). Chodzi mi o generator stron internetowych. Wiem, że to nazwa trochę na wyciąg, choć właściwie? Chodziło po prostu o to, żeby jakiś skrypt tworzył stronki z newsami i żeby można go było używać szybko, łatwo i przyjemnie. Jak to zrobić? Cóż, newsy były poformatowane w tabelce - każdy jako dwa elementy (jeden to nagłówek,



No, doczekałem się już piątej części swojego ulubionego kursu. W tym odcinku postanowitem zakończyć konkurs na stronę WWW. Nagrodą będzie opublikowanie screenu oraz adresu strony w CDA!!!

Jarek "Metzger" Ostrowski
e-mail darkwater@interia.pl

Celem konkursu nie było wcale stworzenie superwitrny, postawienie jej na jakimś kommercyjnym serwerze i osiągnięcie 10 000 wizyt dziennie. Cę, by tak, aby złapać młody talent, nagrodzić go i zatrzymać do dalszej pracy. Tak więc nie dziwcie się, że może niektóre strony wyglądają jak jakieś bohèmezki pociągówka :). Aaaa, jeszcze coś, ponieważ nie ma żadnych nagród oprócz publikacji adresu, postanowilem wszystkim pokazanym stronom dać pierwsze miejsce.

Na teraz temat dnia, czyli style. Dzięki stylom możemy sobie z góry zdefiniować parametry strony, czyli ustalić w nich kolor czcionki, linków... Może i powie ktoś: po co to, skoro można sobie pisać ...? No tak, też prawda. Ale zauważcie, że dzięki stylom koo HTML staje się czystszy. Przykładowo, kiedy postanowimy zmienić na stronie kolor linków z zielonego na czerwony, nie musimy po kolei zmie-

```
<html>
<head>
</head>
<body>
<a href = xxx.html>xxx</a>
</body>
</html>
```

Jak widziecie, link jest podkreślony i ma niebieski kolor. Ohyda :). Dzięki zastosowaniu stylów zmienimy jego kolor na czerwony. Całą tą poniższą "chłoszczę znej" wstawimy w <head></head>, choć nie powinno się nią stać, goy znajdzie się to gdzie indziej :).

Celem konkursu nie było wcale stworzenie superwitrny, postawienie jej na jakimś kommercyjnym serwerze i osiągnięcie 10 000 wizyt dziennie. Cę, by tak, aby złapać młody talent, nagrodzić go i zatrzymać do dalszej pracy. Tak więc nie dziwcie się, że może niektóre strony wyglądają jak jakieś bohèmezki pociągówka :). Aaaa, jeszcze coś, ponieważ nie ma żadnych nagród oprócz publikacji adresu, postanowilem wszystkim pokazanym stronom dać pierwsze miejsce.

Celem konkursu nie było wcale stworzenie superwitrny, postawienie jej na jakimś kommercyjnym serwerze i osiągnięcie 10 000 wizyt dziennie. Cę, by tak, aby złapać młody talent, nagrodzić go i zatrzymać do dalszej pracy. Tak więc nie dziwcie się, że może niektóre strony wyglądają jak jakieś bohèmezki pociągówka :). Aaaa, jeszcze coś, ponieważ nie ma żadnych nagród oprócz publikacji adresu, postanowilem wszystkim pokazanym stronom dać pierwsze miejsce.

Celem konkursu nie było wcale stworzenie superwitrny, postawienie jej na jakimś kommercyjnym serwerze i osiągnięcie 10 000 wizyt dziennie. Cę, by tak, aby złapać młody talent, nagrodzić go i zatrzymać do dalszej pracy. Tak więc nie dziwcie się, że może niektóre strony wyglądają jak jakieś bohèmezki pociągówka :). Aaaa, jeszcze coś, ponieważ nie ma żadnych nagród oprócz publikacji adresu, postanowilem wszystkim pokazanym stronom dać pierwsze miejsce.

Celem konkursu nie było wcale stworzenie superwitrny, postawienie jej na jakimś kommercyjnym serwerze i osiągnięcie 10 000 wizyt dziennie. Cę, by tak, aby złapać młody talent, nagrodzić go i zatrzymać do dalszej pracy. Tak więc nie dziwcie się, że może niektóre strony wyglądają jak jakieś bohèmezki pociągówka :). Aaaa, jeszcze coś, ponieważ nie ma żadnych nagród oprócz publikacji adresu, postanowilem wszystkim pokazanym stronom dać pierwsze miejsce.

Celem konkursu nie było wcale stworzenie superwitrny, postawienie jej na jakimś kommercyjnym serwerze i osiągnięcie 10 000 wizyt dziennie. Cę, by tak, aby złapać młody talent, nagrodzić go i zatrzymać do dalszej pracy. Tak więc nie dziwcie się, że może niektóre strony wyglądają jak jakieś bohèmezki pociągówka :). Aaaa, jeszcze coś, ponieważ nie ma żadnych nagród oprócz publikacji adresu, postanowilem wszystkim pokazanym stronom dać pierwsze miejsce.

Celem konkursu nie było wcale stworzenie superwitrny, postawienie jej na jakimś kommercyjnym serwerze i osiągnięcie 10 000 wizyt dziennie. Cę, by tak, aby złapać młody talent, nagrodzić go i zatrzymać do dalszej pracy. Tak więc nie dziwcie się, że może niektóre strony wyglądają jak jakieś bohèmezki pociągówka :). Aaaa, jeszcze coś, ponieważ nie ma żadnych nagród oprócz publikacji adresu, postanowilem wszystkim pokazanym stronom dać pierwsze miejsce.

Celem konkursu nie było wcale stworzenie superwitrny, postawienie jej na jakimś kommercyjnym serwerze i osiągnięcie 10 000 wizyt dziennie. Cę, by tak, aby złapać młody talent, nagrodzić go i zatrzymać do dalszej pracy. Tak więc nie dziwcie się, że może niektóre strony wyglądają jak jakieś bohèmezki pociągówka :). Aaaa, jeszcze coś, ponieważ nie ma żadnych nagród oprócz publikacji adresu, postanowilem wszystkim pokazanym stronom dać pierwsze miejsce.

Celem konkursu nie było wcale stworzenie superwitrny, postawienie jej na jakimś kommercyjnym serwerze i osiągnięcie 10 000 wizyt dziennie. Cę, by tak, aby złapać młody talent, nagrodzić go i zatrzymać do dalszej pracy. Tak więc nie dziwcie się, że może niektóre strony wyglądają jak jakieś bohèmezki pociągówka :). Aaaa, jeszcze coś, ponieważ nie ma żadnych nagród oprócz publikacji adresu, postanowilem wszystkim pokazanym stronom dać pierwsze miejsce.

A {text-decoration: none;}

Pisząc to, kazaliśmy przeglądarkę pozbiec się ustalonego standarowo podkreślenia linków (underline). A może teraz zrobimy coś bardziej skomplikowanego?? Pewnie, że zrobimy :). Napiszemy teraz numer, dzięki któremu po nажęciu kursora myszki nad tekstem zmieni on kolor i pojawia się pod nim podkreślenie.

A {text-decoration: none; color: orange} A:hover {text-decoration: underline; color: red}

Następna sprawa to wykasowanie podkreślenia spod linków i kolor suwaka. Jak widziecie, oba problemy rozwiązali nam style.

CZ.5

maili na dzień :)). Sprawa pierwsza, czyli co zrobić, aby tło "stało" w miejscu. Oto, co trzeba zrobić:

bgproperties = "fixed"
wpisywane w <body>

Następna sprawa to wykasowanie podkreślenia spod linków i kolor suwaka. Jak widziecie, oba problemy rozwiązali nam style.

LAURECI KONKURSU NA STRONĘ:

Gokukid's - www.songoku.prv.pl (screen 1)

No cóż, męczył mnie w mailach, ja mu odpowiadałem na stronkę jego typu tem. A że Dragon Ball to fajne anime, nagrodę mu przyznałem :). Mam nadzieję, że teraz wszemisze się jeszcze bardziej do pracy z stroną stanie się jeszcze lepsza...

Tank - www.tankeownia.prv.pl (screen 2)

Oj, męczył mnie z tą swoją tankerownią, męczył :). Ale działy Download mi się spodobały, gdyż trafił facet w moje gusta. Stronka jest często aktualizowana, ma dobrą treść (jak na pierwszy miesiąc funkcjonowania :)) więc znalazła się tutaj.

Zaraj - www.zaraj.prv.pl (screen 3)

No cóż, najładniejsza ze wszystkich stron. Również sporo treści. Może ma mało na liczniku, ale po ukazaniu się tego numeru

drugi numer to zmiana koloru suwaka. Standardowo ich kolor to szary, jednak to możemy bez problemu zmienić :).

html {scrollbar-face-color: red; scrollbar-arrow-color: orange}

Scrollbar-face-color to kolor suwaka, a scrollbar-arrow-color to kolor strzałek suwaka. Jeżeli zainteresowały cię style, zajrzyj na www.darwarkioprow.prv.pl. Oprócz świetnych porad dotyczących komputerów, html, Pascal... znajdziesz tam dość sporo o stylach. Na razie to wszystko na temat temat. Wybrałem powyższe przykłady, aby pokazać wam ogólny zarys tego, do czego naprawdę zdolne są style.

Pierwszy z nich to pozbicie się podkreślenia spod linków. Aby to zrobić, postanowiliśmy napisać kilka komend, o które bardziej prosicie w l'stach (około 10 e

na pewno Pan Zaraj będzie miał stałych dywalców.

Okej, to wszystko na dziś. Moze było trochę mało, ale musiałem gdzieś skreślić.

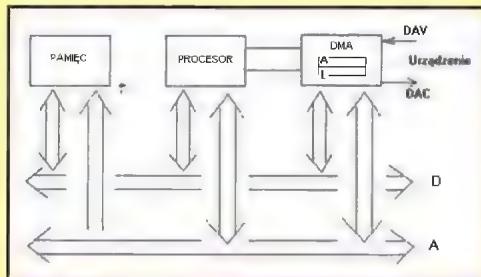
Kanał DMA i system przerwań IRQ

W poprzedniej części wywodów na temat urządzeń techniki komputerowej przedstawiłem sposób oraz filozofię działania procesorów. Teraz zajmę się dwoma innymi użytecznymi urządzeniami, których praca wspomaga działanie komputera lub też umożliwia procesorowi obsługę urządzeń wejścia/wyjścia. Te urządzenia to kanał DMA oraz IRQ, czyli system przerwań.

Devi

I. DMA (Direct Memory Access) - kanał bezpośredniego dostępu do pamięci

Jest to urządzenie, które służy do bezpośredniego wpisywania danych do pamięci z pominieniem mikroprocesora (MP). Gdy ktoś z urządzeń I/O chce przesłać dane do pamięci, np. sterownik dysku (czyli urządzenie pośredniczące pomiędzy dyskiem a systemem operacyjnym) lub skaner, może to zrobić w trybie DMA lub PIO (o czym za chwilę).



Tryb DMA

- Urządzenie mające dane do wysłania wystawia sygnał (czyli logiczną jedynkę) na nóżkę* DAV.
- Kanał DMA w momencie otrzymania tego sygnału wystawia jedynkę na nóżkę HOLD (wstrzymywa) do mikroprocesora, aby powiadomić go, że ma zamiar przesłać dane i że potrzebuje dostępu do magistrali.
- MP odciyna się od szyn (stawia je w stan wysokiej impedancji - czyli nie dopływa do nich prąd). Zablokowany zostaje tzw. moduł BIU (ang. Bus Interface Unit), który ma każdy procesor i który jest odpowiedzialny za współpracę z magistralami.
- MP w momencie odcięcia się od magistrali daje sygnał do DMA za pomocą nóżki HLDA (potwierdza odcięcie się), znaczy to, że DMA może przejąć nad nimi kontrolę i zacząć przesyłanie danych do pamięci.
- DMA daje urządzeniu sygnał na nóżkę DAC co oznacza, że jest gotowe, aby przejąć dane od urządzenia.

DMA zaczyna działać jak koparka pamięci (UWAGA!). Podczas gdy kanał

DMA zajmuje się zapisem lub czytaniem danych do/łub z pamięci, nie ma wstrzymania cyklu rozkazowego, czyli procesor nadal wykonuje zadany program.

6) W momencie zakończenia przesyłania urządzenie ściąga jedynkę z nóżki DAV (nie ma więcej danych do przesłania, więc zwalnia kanał DMA).

7) DMA ściąga 1 z nóżki HOLD i przechodzi w stan wysokiej impedancji (odcina się od magistrali).

8) MP ściąga HLDA - odwołuje potwierdzenie odcięcia się od magistrali.

9) DMA ściąga DAC - odwołuje gotowość przejęcia danych od urządzenia.

Kanał DMA może działać jako:

1) Master - jw.

2) Slave - DMA jako zwykłe urządzenie, z którego mikroprocesor czyta dane.

Pojawia się jedno zasadnicze pytanie. Skąd DMA wie, w które miejsce pamięci może przesłać dane, skoro tylko mikroprocesor ma informację na temat, które jej obszary są wolne, a które nie - a on jest przecież odcięty.

Współczesne DMA nie muszą współpracować z urządzeniem, mogą współpracować z pamięcią, gdy istnieje konieczność przekopiowania danych z jednego obszaru pamięci w inny jej obszar.

DMA mają jednostkę logiczną i kilka rejestrów, co pozwala na bieżąco modyfikować dane.

Pierwszym komputerem, w którym działał kanał DMA, była AMIGA.

Odpowiedź DMA ma w swoim wnętrzu kilka rejestrów:

1) Rejestr A - gdzie zapisywany jest nr pierwszej wolnej komórki pamięci, w której może być zapisana dana.

2) Kanał DMA w momencie otrzymania tego sygnału wystawia jedynkę na nóżkę HOLD (wstrzymywa) do mikroprocesora, aby powiadomić go, że ma zamiar przesłać dane i że potrzebuje dostępu do magistrali.

3) MP odciyna się od szyn (stawia je w stan wysokiej impedancji - czyli nie dopływa do nich prąd). Zablokowany zostaje tzw. moduł BIU (ang. Bus Interface Unit), który ma każdy procesor i który jest odpowiedzialny za współpracę z magistralami.

4) MP w momencie odcięcia się od magistrali daje sygnał do DMA za pomocą nóżki HLDA (potwierdza odcięcie się), znaczy to, że DMA może przejąć nad nimi kontrolę i zacząć przesyłanie danych do pamięci.

5) DMA daje urządzeniu sygnał na nóżkę DAC co oznacza, że jest gotowe, aby przejąć dane od urządzenia.

DMA zaczyna działać jak koparka pamięci (UWAGA!). Podczas gdy kanał

Budowa i sposób działania komputera

Devi

2) Skończy się przydzielona dla DMA pamięć - zostaje ono arbitralnie przerwane (bez względu na ilość danych urządzenia, a skoro nie ma dana ch już miejsca, kończy się przesył). Urządzenie zostaje przez 3 cykle pracy procesora odcięte od możliwości przesłania danych, po czym znów daje sygnał na nóżkę DAV itd. Po dokonaniu transmisji MP sprawdza, czy są wolne miejsca w przydzielonym obszarze pamięci (czy DMA wykorzystał całą przydzieloną mu pamięć).

W momencie zakończenia przesyłania urządzenia ściąga jedynkę z nóżki DAV (nie ma więcej danych do przesłania, więc zwalnia kanał DMA).

7) DMA ściąga 1 z nóżki HOLD i przechodzi w stan wysokiej impedancji (odcina się od magistrali).

8) MP ściąga HLDA - odwołuje potwierdzenie odcięcia się od magistrali.

9) DMA ściąga DAC - odwołuje gotowość przejęcia danych od urządzenia.

Kanał DMA może działać jako:

1) Master - jw.

2) Slave - DMA jako zwykłe urządzenie, z którego mikroprocesor czyta dane.

Kilką ciekawostek:

• Współczesne DMA nie muszą współpracować z urządzeniem, mogą współpracować z pamięcią, gdy istnieje konieczność przekopiowania danych z jednego obszaru pamięci w inny jej obszar.

• DMA mają jednostkę logiczną i kilka rejestrów, co pozwala na bieżąco modyfikować dane.

• Pierwszym komputerem, w którym działał kanał DMA, była AMIGA.

Odpowiedź DMA ma w swoim wnętrzu kilka rejestrów:

1) Rejestr A - gdzie zapisywany jest nr pierwszej wolnej komórki pamięci, w której może być zapisana dana.

2) Rejestr L - gdzie znajdują się rozmiar obszaru pamięci z rejestrów A.

II. IRQ (Interrupt Request) - system przerwań

Mikroprocesor ustawa te rejesty tuż po tym, jak DMA wyślę do niego impuls na nóżkę HOLD. Po ustaleniu rejestrów kanału (DMA), zna wielkość wolnego bloku pamięci, MP odciyna się od magistrali (podnosi nogi), magistrala przechodzi w stan wysokiej impedancji. DMA zaczyna kopiowanie, odbierając dane od urządzenia. Rejestr A zwiększa się (dane zapisywane są w kolejnych komórkach), a L zmniejsza (tak jak zmniejsza się ilość przydzielonego przez procesor miejsca w pamięci).

System przerwań oparty jest na układzie PIC (Programable Interrupt Controller).

A co się dzieje, gdy...?

- Urządzenie nie jest na tyle szybkie, aby na czas przygotować nową porcję danych dla DMA - ściąga jedynkę z nóżki DAV (nie ma więcej danych do przesłania).

1) Urządzenie nie jest na tyle szybkie, aby na czas przygotować nową porcję danych dla DMA - ściąga jedynkę z nóżki DAV (nie ma więcej danych do przesłania).

DMA zaczyna działać jak koparka pamięci (UWAGA!). Podczas gdy kanał

Zgłoszenie przerwania:

Urządzenie zgłasza żądanie przerwania na nóżkę jemu przyporządkowaną (ważniejsze nóżki: 0 - zegar czasu rzeczywistego, 2 - połączony nowy kontroler przerwań, o czym później). Następnie rejestr IMR (Interrupt Mask Register) sprawdza, czy urządzenie może zgłosić przerwanie. Jeżeli dla danego urządzenia w rejestrze jest bit 0, oznacza to, że może ono zgłosić przerwanie (ma do tego prawo), w przeciwnym wypadku (gdy w rejestrze jest bit 1) urządzenie jest zablokowane i przerwania zgłosić nie może. PIC przekazuje procesorowi potrzebę przerwania, czyli wystawia na nóżkę INT impuls - bit 1. Procesor sprawdza nóżkę INT w czasie wykonywania programu pomiędzy pobieraniem danych z pamięci. Jeżeli jest na niej 1, to przestaje wykonywać program (następuje przerwanie cyklu rozkazowego). Sprawdza w rejestrze statusowym (FLAGS), czy jest zaprogramowany na obsługę przerwań. Jeśli tak, to na nóżkę INTA wysyła potwierdzenie przyjęcia żądania przerwania. PIC wysyła magistralą danych nr nóżki, na którą zgłoszono przerwanie (które urządzenie je zgłosiło).

modele priorytetów przerwań

Priorytet przerwań określa ważność danego urządzenia i wyznacza kolejność, w jakiej zostanie obsłużone, w przypadku gdy w danej chwili więcej urządzeń zażąda przerwania.

• DMA mają jednostkę logiczną i kilka rejestrów, co pozwala na bieżąco modyfikować dane.

• Pierwszym komputerem, w którym działał kanał DMA, była AMIGA.

Odpowiedź DMA ma w swoim wnętrzu kilka rejestrów:

1) Rejestr A - gdzie zapisywany jest nr pierwszej wolnej komórki pamięci, w której może być zapisana dana.

2) Rejestr L - gdzie znajdują się rozmiar obszaru pamięci z rejestrów A.

II. IRQ (Interrupt Request) - system przerwań

Mikroprocesor ustawa te rejesty tuż po tym, jak DMA wyślę do niego impuls na nóżkę HOLD. Po ustaleniu rejestrów kanału (DMA), zna wielkość wolnego bloku pamięci, MP odciyna się od magistrali (podnosi nogi), magistrala przechodzi w stan wysokiej impedancji. DMA zaczyna kopiowanie, odbierając dane od urządzenia. Rejestr A zwiększa się (dane zapisywane są w kolejnych komórkach), a L zmniejsza (tak jak zmniejsza się ilość przydzielonego przez procesor miejsca w pamięci).

System przerwań oparty jest na układzie PIC (Programable Interrupt Controller).

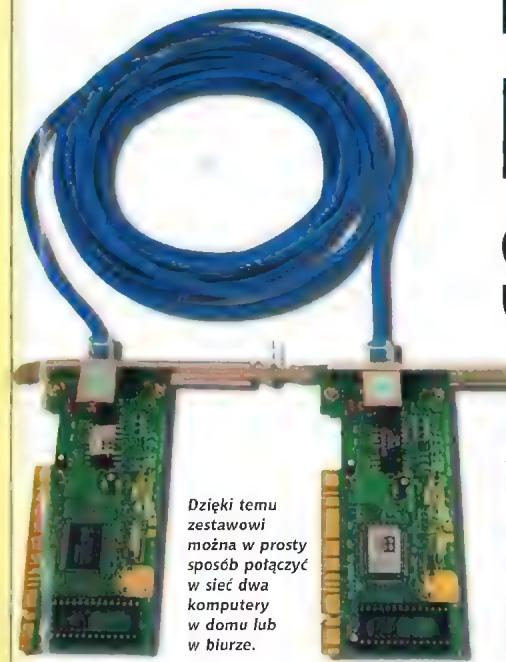
A co się dzieje, gdy...?

- Urządzenie nie jest na tyle szybkie, aby na czas przygotować nową porcję danych dla DMA - ściąga jedynkę z nóżki DAV (nie ma więcej danych do przesłania).

1) Urządzenie nie jest na tyle szybkie, aby na czas przygotować nową porcję danych dla DMA - ściąga jedynkę z nóżki DAV (nie ma więcej danych do przesłania).

DMA zaczyna działać jak koparka pamięci (UWAGA!). Podczas gdy kanał

Się tworzą dwa komputery



W takich przypadkach idziemy do sklepu, kupujemy karty, montujemy i... Okazuje się, że po trzebny jest przewód. który łączy je ze sobą. Ponownie udajemy się do sprzedawcy i nabywamy odpowiedni przewód wraz z końcówkami, często są one już zaciągnięte. Cóż począć, jeśli to nadal nie chce działać? Potem ktoś doradza, by dowiedzieć się, czy kablek są odpowiednio 'skrosowane', czyli przystosowane do pracy z dwoma kartami bez pośredniczącego HUB-a.

Okazuje się, że nie, i musimy ponownie wydać pewną sumę pieniędzy na odpowiedni przewód. Oczywiście przedstawiana sytuacja jest przejaskrawiona, lecz nie można jej wykluczyć. By ustrzec się przed tego typu kłopotami, warto sięgnąć po przygotowany do budowy połączenia pomiędzy komputerami zestaw zawierający wszystkie potrzebne komponenty.

Intellinet PC Network Sharking Kit jest doskonałym rozwiązaniem dla osób, które pragną w prosty sposób stworzyć sieć, wykorzystując dwa komputery z wolnymi slotami PCI oraz jednym systemem operacyjnym z bogatą listą zawierającą pozycje, takie jak wszystkie wersje MS Windows, Linux, Lantastic, SCO Unix czy Netware. Co ciekawe, na kartach znajdują się podstawki, w których można umieścić kieszonkę pamięci, tak zwany Boot ROM z częścią systemu operacyjnego, który pozwala na start komputera i automatyczne logowanie się do sieci. Dzięki temu "końcowka" sieci, czyli komputer roboczy połączony z serwerem, będzie działał, pomimo że nie ma twardego dysku z systemem operacyjnym. Wykorzystanie trybu bus-Master nieznacznie obciąża procesor systemowy.

Po zamontowaniu kart oraz zainstalowaniu sterowników należy odpowiednio skonfigurować połączenia, choć w systemach, takich jak na przykład Microsoft Windows 9x, dokonuje się tego niemal automatycznie, gdy użytkownik prowadzony jest "za rękę". W innych przypadkach konieczne jest ustalenie, z jakich protokołów będąemy korzystać (TCP/IP, IPX lub innych), oraz odpowiednie nazwanie obydwóch maszyn, oczywiście w różny sposób. Niestety w lakonicznej i dostępnej jedynie w języku angielskim instrukcji nie jest to opisane, dlatego też nabyw-

Intellinet PC Network Sharking Kit

Zdarza się, że w domu dysponujecie dwoma komputerami, a podobna sytuacja na pewno występuje w małych biurach czy magazynach. Czy pomyśleliście, by połączyć je w sieć i na przykład współużytkować zasoby, przesyłać dane lub grać? Na pewno tak, dla tego też przypominamy, że przydatne w takich sytuacjach mogą być karty sieciowe.

Maciej Lewczuk

ca nieznający się na rzeczy może mieć problem z konfiguracją, jednak firma dystryбуująca Intellinet PC Network Sharking Kit służy pomocą w uruchomieniu sieci. Dodatkowo przygotowana jest instrukcja obsługi w języku polskim, co oznacza, że w momencie gdy czytacie nieważszy tekst, dystrybuowane przez firmę IC Intracom produkty mają już wyczerpujące instrukcje w języku polskim.

Na stworzoną przeze mnie sieć składały się dwie równorzędne maszyny z systemami Windows '98 SE i protokoły TCP/IP. Pozwoliło to na bezproblemowe korzystanie z danych dostępnych na dyskach twardych, co powinno zainteresować graczy. Dzięki połączeniu z prędkością dochodzącą do 100 megabitów na sekundę nie zdarzyły się ani razu zacięcia czy przerwy w przepływie danych. Dobrze świadczy to o jakości kart, ekranowaniu przewodu oraz odpowiednim opracowaniu sterowników. Oczywiście możliwość ustawienia czułości filmu: ISO 100, 180, 300 i 500. Aparat umożliwia ponadto rozbudowę optyki o dodatkowe obiektywy: szerokątny i teleoptyk. Z myślą o tych, którzy lubią robić zdjęcia artystyczne, zastosowano funkcję Bulb Mode pozwalającą na ustawienie długiego czasu, co w efekcie umożliwia zaścieranie np. smug światłodających samochodów. W nowym Casio istnieje również możliwość robienia zdjęć czarno-białych, w sepii oraz z wykorzystaniem kolorowych filtrów; aparat pozwala na rejestrację sekwencji video, a także posiada funkcję wzmocniania koloru i zaawansowanej panoramy. Model QV-3500 wyposażony jest w autofocus z możliwością wyboru jednej z 30 gotowych scen. W Casio QV 3500 istnieje również możliwość robienia zdjęć czarno-białych, w sepii oraz z wykorzystaniem kolorowych filtrów; aparat pozwala na rejestrację sekwencji video, a także posiada funkcję wzmocniania koloru i zaawansowanej panoramy. Model QV-3500 wyposażony jest w autofocus z możliwością wyboru jednej z 30 gotowych scen. W Casio QV 3500 istnieje również możliwość robienia zdjęć czarno-białych, w sepii oraz z wykorzystaniem kolorowych filtrów; aparat pozwala na rejestrację sekwencji video, a także posiada funkcję wzmocniania koloru i zaawansowanej panoramy. Model QV-3500 wyposażony jest w autofocus z możliwością wyboru jednej z 30 gotowych scen. W Casio QV 3500 istnieje również możliwość robienia zdjęć czarno-białych, w sepii oraz z wykorzystaniem kolorowych filtrów; aparat pozwala na rejestrację sekwencji video, a także posiada funkcję wzmocniania koloru i zaawansowanej panoramy. Model QV-3500 wyposażony jest w autofocus z możliwością wyboru jednej z 30 gotowych scen. W Casio QV 3500 istnieje również możliwość robienia zdjęć czarno-białych, w sepii oraz z wykorzystaniem kolorowych filtrów; aparat pozwala na rejestrację sekwencji video, a także posiada funkcję wzmocniania koloru i zaawansowanej panoramy. Model QV-3500 wyposażony jest w autofocus z możliwością wyboru jednej z 30 gotowych scen. W Casio QV 3500 istnieje również możliwość robienia zdjęć czarno-białych, w sepii oraz z wykorzystaniem kolorowych filtrów; aparat pozwala na rejestrację sekwencji video, a także posiada funkcję wzmocniania koloru i zaawansowanej panoramy. Model QV-3500 wyposażony jest w autofocus z możliwością wyboru jednej z 30 gotowych scen. W Casio QV 350

Nowości Sprzętowe

makro: od 6 cm;
zasilanie: 4 baterie R6, opcja - akumulatory lub zasilacz sieciowy;
system wideo: PAL/NTSC;
wyświetlacz LCD: 1,8" TFT;
złącza: USB, RS 232, VIDEO, IrDA;
waga: 320 g razem z bateriami i akcesoriami.

Aparat Casio QV-3500 EX dostępny jest w salonach Zibi w cenie 4190 zł.

www.zibi.com.pl

T220 od IBM

Symbol podany w tytule to oznaczenie nowego, dwudziestodwukrotnego monitora opracowanego w laboratoriach IBM. Ciekawostka. Jaką podaje firma. Jest fakt, że na ekranie wyświetlonych będzie jednocześnie nawet dziesięć milionów punktów, co pozwoli na prezentowanie najdrobniejszych szczegółów znajdujących się na projektach czy zdjęciach. Cena tego cacka będzie kosmiczna, gdyż trzeba będzie za nie wyłożyć około 22 tysięcy dolarów. Producent przewiduje jego zastosowanie początkowo przede wszystkim w szpitalach (dokładnie zdjęcia RTG oraz rezonansu magnetycznego), laboratoriach meteorologicznych oraz astronomicznych.

www.ibm.com

Fotki i muza



E-mini to nazwa cyfrowego aparatu fotograficznego produkowanego przez firmę Konica. W jednej obudowie zmieszczono także odtwarzacz plików MP3. Matryca pozwala na przechwytywanie obrazów zawsze 300 tysięcy elementów, co wystarcza na wykonywanie zdjęć z rozdzielczością do 640 x 480 pikseli. W urządzeniu wbudowano dwumegabajtową pamięć, lecz nie zapomniano o możliwości korzystania ze standardowych już nośników, czyli kart CompactFlash. Dane przekazywane są do komputera poprzez przewód zakończony wtyczką USB. Zapisane klatki można przeglądać na czarno-białym ekraniku ciekłokrystalicznym.

www.konica.com

Nowe monitory

6 lipca br. w hotelu Sheraton w Warszawie odbyła się konferencja zorganizowana przez firmę Samsung. Przedstawiono plany firm na najbliższe miesiące oraz nową linię produktów komputerowych, a w szczególności monitorów CRT oraz ciekłokrystalicznych.

OKI DP-5000

Czy drukując zdjęcia na zwykłym papierze, nie mieliście ochoty podrzeć kartek z wynikami tej operacji? Czy na nośnikach fotograficznych rozmazał wam się rysunek? A może mieliście ochotę na wydruki zawierające złote i prawdziwy srebrny kolor (nieskładany z białych, czarnych i niebieskich kropel)?

Mike-L

Estem pewien, że takie myśla przeszły przez głowę niejednego czytelnika. Czy są na naszym rynku urządzenia, które oferują podobne parametry? Taką konstrukcję od dłuższego czasu oferuje firma OKI, która produkuje model DP-5000. Jest to dość ciekawe urządzenie, gdyż do generowania wydruków nie używa atramentu czy tonera, a specjalnych taśm zawierających odpowiednie barwniki. Technologia termiczna lub sublimacyjna (opcjonalna) pozwala na bardzo dokładne nanoszenie kolorów na nośnik, w podobny sposób jak ma to miejsce w drukarni. Dzięki temu możliwe jest bardzo dokładne odwzorowanie barw, co predestynuje OKI DP-5000 do zastosowania przy wydrukach wszelkiego rodzaju zdjęć oraz próbnych stron w agencjach reklamowych lub studiach graficznych. Ciekawostką jest, że nawet na zwykłym papierze kserograficznym uzyskuje się rewelacyjną jakość oraz efekt "blyszczących" kartek. Wszystko to za sprawę dwóch dodatkowych tasiemek (cztery podstawowe to kolory czarny, cyan, magenta i yellow) nazwanych Vphoto Primer oraz Finish II. Pierwsza z nich pozwala na wykonanie tak zwanego podkładu, dzięki czemu chropowata powierzchnia

Drukarka OKI zapewnia doskonale odwzorowanie barw, dzięki czemu nadaje się wyśmienicie do zastosowania w studiach graficznych, jak i w domach zasobniejszych czytelników.

Jedynym zgrzytem, który powoduje powstanie rysy na wizerunku konstrukcji OKI, jest kwestia sterowników, których instalacja nie przysporzała problemów, lecz później ich współpraca z drukarką pozostawała na początku sporu do życia. Po kilkakrotnie deinstalacji oraz ponownym wgraniu sterowników urządzenie pokazało, na co je stać. Przyznam, że po obejrzeniu kilku wydruków nasi fachowcy z DTP stwierdzili, że podobne urządzenie przydałoby się do wydruków próbnych okładek czy nawet pojedynczych stron pism, które wydaje Future Network Polska.

OKI DP-5000 jest doskonałą propozycją dla zasobniejszych klientów, którym przede wszystkim zależy na jakości odwzorowywania kolorów oraz trwałości wydruków. Jeśli miałbym odpowiednią ilość pieniędzy... po prostu kupiłbym ją.



na papierze staje się podobna do spotykanej na nośnikach oznaczonych jako Glossy.

Jest to bardo pomocne, gdyż nanoszone barwniki stają się znacznie wyraźniejsze i intensywniejsze. Druga tasiemka, Finish II, jest odpowiedzialna za pokrycie wykonanych wydruków warstwą nabłyszczającą, choć ważniejsza jej funkcja to zabezpieczenie efektów pracy urządzenia warstwą ochronną. Sprawdziliśmy trwałość obra-

OKI DP-5000

Dane techniczne:

Technologia druku termosublimacyjna
Liczba kolorów tuszu: 4 (b7)
Format wydruków: do 217 x 328 mm
Maksymalna rozdzielcość: do 2400 dpi (standardowo 600)
Podłączenie: złącze LPT

Plusy:

- swobodne odwzorowanie kolorów
- możliwość złotych i srebrnych wydruków
- druk "glossy" na zwykłym papierze

Minusy:

- wysoka cena

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

OKI DP-5000

Dostarczył:

Oprint
ul. Racławicka 15/19
53-149 Wrocław
tel. (0 71) 338 00 30
laks (0 71) 338 25 92

Plusy:

- niezłe rozmiary
- port podczerwieni

Internet:

<http://www.oki.com.pl>

<http://www.oki.com>

<http://www.oki.com>

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

OKI DP-5000

Dane techniczne:

Liczba kolorów tuszu: 1 (b7)
Maksymalna rozdzielcość: 720 dpi
Podajnik na poczynione kartki
Porty: LPT, IrDA (podczerwieni)
Dodatek: akumulator litowo-jonowy

Plusy:

- swobodne odwzorowanie kolorów
- możliwość złotych i srebrnych wydruków
- druk "glossy" na zwykłym papierze

Minusy:

- niezły poziom druku

Internet:

<http://www.oki.com.pl>

<http://www.oki.com>

<http://www.oki.com>

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

OKI DP-5000

Dostarczył:

Oprint
ul. Racławicka 15/19
53-149 Wrocław
tel. (0 71) 338 00 30
laks (0 71) 338 25 92

Plusy:

- niezłe rozmiary
- port podczerwieni

Internet:

<http://www.oki.com.pl>

<http://www.oki.com>

<http://www.oki.com>

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

OKI DP-5000

Dane techniczne:

Liczba kolorów tuszu: 1 (b7)
Maksymalna rozdzielcość: 720 dpi
Podajnik na poczynione kartki
Porty: LPT, IrDA (podczerwieni)
Dodatek: akumulator litowo-jonowy

Plusy:

- swobodne odwzorowanie kolorów
- możliwość złotych i srebrnych wydruków
- druk "glossy" na zwykłym papierze

Minusy:

- niezły poziom druku

Internet:

<http://www.oki.com.pl>

<http://www.oki.com>

<http://www.oki.com>

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

OKI DP-5000

Dane techniczne:

Liczba kolorów tuszu: 1 (b7)
Maksymalna rozdzielcość: 720 dpi
Podajnik na poczynione kartki
Porty: LPT, IrDA (podczerwieni)
Dodatek: akumulator litowo-jonowy

Plusy:

- swobodne odwzorowanie kolorów
- możliwość złotych i srebrnych wydruków
- druk "glossy" na zwykłym papierze

Minusy:

- niezły poziom druku

Internet:

<http://www.oki.com.pl>

<http://www.oki.com>

<http://www.oki.com>

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

OKI DP-5000

Dane techniczne:

Liczba kolorów tuszu: 1 (b7)
Maksymalna rozdzielcość: 720 dpi
Podajnik na poczynione kartki
Porty: LPT, IrDA (podczerwieni)
Dodatek: akumulator litowo-jonowy

Plusy:

- swobodne odwzorowanie kolorów
- możliwość złotych i srebrnych wydruków
- druk "glossy" na zwykłym papierze

Minusy:

- niezły poziom druku

Internet:

<http://www.oki.com.pl>

<http://www.oki.com>

<http://www.oki.com>

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

OKI DP-5000

Dane techniczne:

Liczba kolorów tuszu: 1 (b7)
Maksymalna rozdzielcość: 720 dpi
Podajnik na poczynione kartki
Porty: LPT, IrDA (podczerwieni)
Dodatek: akumulator litowo-jonowy

Plusy:

- swobodne odwzorowanie kolorów
- możliwość złotych i srebrnych wydruków
- druk "glossy" na zwykłym papierze

Minusy:

- niezły poziom druku

Internet:

<http://www.oki.com.pl>

<http://www.oki.com>

<http://www.oki.com>

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

OKI DP-5000

Dane techniczne:

Liczba kolorów tuszu: 1 (b7)
Maksymalna rozdzielcość: 720 dpi
Podajnik na poczynione kartki
Porty: LPT, IrDA (podczerwieni)
Dodatek: akumulator litowo-jonowy

Plusy:

- swobodne odwzorowanie kolorów
- możliwość złotych i srebrnych wydruków
- druk "glossy" na zwykłym papierze

Minusy:

- niezły poziom druku

Internet:

Nowości Sprzętowe

ESI daje się na standardowy napęd CD-RW, dzięki czemu będzie mogło mówić bez problemu umieszczone w obudowie serwera typu minitower Tandberg ValuSmart Tape 80 o pojemności 40/80 GB (2 i 1 sprężyna kompresja danych) i prędkości przepływu danych 10/20 GB/godzina kosztuje 1670 euro (jest to cenna netto dla użytkownika koncowego). Urządzenie to wykorzystuje taśmy DL/Tape IV, dzięki czemu potrafi czytać noszki zapisane za pomocą urządzeń Tandberg DLT1 i Tandberg DLT4000, a z drugiej strony jego taśmy mogą być odczytywane przez nowe napędy serii Tandberg SuperDLT220. Użytkownikom technologii DLT ten daje korzystną - ze względu na w miarę przystępna cenę - możliwość rozszerzenia istniejących już instalacji, przeznaczonych na przykład do lokalnego zabezpieczania danych. Natomiast nowi użytkownicy technologii DLT wraz z zakupem tego urządzenia otrzymają nowy rozdział w historii swojego zabezpieczania danych Tandberg ValuSmart Tape 80 jest wyposażony w interfejs SCSI - LVD. Napowietrza udzielana jest 3-letnia gwarancja.

www.tandbergdata.com

AZALEA



W ofercie Alstora, oficjalnego dystrybutora firmy Fujitsu, dostępny jest nowy skaner do dokumentów FI 4110 CU. Jest to znana już klientom na polskim rynku wersja skanera Azalea (M3091 DC), tym razem w wersji USB. Skaner ten jest doskonałym rozwiązaniem dla małych przedsiębiorstw i średnich firm, które potrzebują archiwizować dokumenty czy rozpoznawać pismo (OCR) w oparciu o tani system zarządzania dokumentami. Model ten jest również przydatny przy umieszczaniu obrazów dokumentów czy zdjęć w sprawozdaniach. Dwa klawisze sprawdzają do minimum jego obsługę: Scan - rozpoczęcie skanowania zainicjalizowanego przez skaner, i Send - wysłanie obrazu do zdefiniowanej aplikacji czy drukarki. Możliwe jest także automatyczne uruchomienie skanowania po włożeniu kartek do podajnika. Skaner samoczynnie wraca do opcji oszczędzania energii po wykonaniu skanowania.

FI 4110 CU stwarza użytkownikowi możliwość skanowania 15 stron A4 na minutę podczas skanowania dokumentów monochromatycznych i 5 stron A4 na minutę przy skanowaniu jednostronnych dokumentów kolorowych. Możliwy jest wybór trybu dwustronnego (7,5 strony na minutę przy dokumentach czarno-białych i 2,5 strony na minutę przy kolorowych). Rozdzielcość do 600 dpi, filtry RGB, korekcja Gamma dają duże możliwości wykorzystania tego skanera do przetwarzania i obróbki dowolnych dokumentów. Jakość skanowania dokumentów kolorowych doskonale odpowiada potrzebom grafiki. OCR archiwizacji stron WWW czy prostej poligrafii komputerowej (DTP). Skaner zawiera automatycz-

HP OfficeJet v40

Jeśli urządzenie jest konstrukcją typu "wszystko w jednym", to najczęściej oznacza to, że łączy w jednym kilka komponentów standardowo występujących osobno. Charakterystyczną cechą tego typu urządzeń jest stosowanie sprawdzonych, lecz niekoniecznie najlepszych i najwydajniejszych rozwiązań.

techNICK

Aby zadać kłam takiemu twierdzeniu, firma HP postawiła sobie za cel zaprojektowanie urządzenia łączącego w jednej obudowie drukarkę atramentową, skaner, faks oraz kopiarkę. Suma przeznaczona na zakup każdego urządzenia z osobna znacznie przekroczyłaby kwotę, jaką należałoby uściść za model OfficeJet v40, następcę T65. Dzięki zastosowaniu najnowszych osiągnięć technologicznych wyprodukowano urządzenie będące w stanie nanosić na papier oraz inne no-



śniki obraz o maksymalnej rozdzielcości do 2400 dpi (punktów na cal), a także skanować pojedyncze kartki z 36-bitową głębią kolorów oraz maksymalnie 1200 dpi. Wydruk jednej strony tekstu trwa około pół minuty i zależy oczywiście od stopnia zaczernienia kartki. Jakość uzyskanych wydruków nie pozostawia wiele do życzenia, gdyż nawet fotografie odwzorowywane są z dużą dokładnością, a po zastosowaniu specjalnego nabłyszczonego papieru (glossy) prezentują naprawdę wysoki poziom. Skośne krawędzie i ter oraz linii prostych są dobrze wygładzone, a to za sprawą zastosowania technik znanych z bogatej rodziny drukarek HP, czyli hp PhotoRet III. Komplet HP jest w stanie skanować i kopiować jedynie pojedyncze arkusze, natomiast nie można za jego pomocą wprowadzać obrazów z książek, gazet czy innych źródeł, co jest czasem dość uciążliwe. Szybkość wykonania jednej kopii strony zawierającej jedynie czarne elementy wynosi półtorej minuty, a więc powinna zadowolić użytkownika. Wbudowany moduł faksujący ma pamięć pięćdziesięciu stron, dzięki czemu nawet w przypadku braku papieru w

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu

Produkt kompatybilny z Twoją mózgownicą

Biurowa praca w re

podajniku można odbierać dane i potem po uzupełnieniu kartek wydrukować zapamiętane dokumenty. Ciekawostką jest możliwość faksowania dokumentów w kolorze, a to dzięki zaimplementowanemu standardowi ITU-T.30E.

Panel sterowania pozwala na bezproblemowe korzystanie z większości dostępnych funkcji, co daje możliwość szybkiej obsługi nawet początkującym użytkownikom. Instrukcja dołączona do urządzenia opisuje wszelkie aspekty obsługi "kombajnu" oraz wyjaśnia większość problemów, które mogą przydarzyć się podczas użytkowania OfficeJet v40.

Producent przewiduje, że dopuszczalna miesięczna liczba wydrukowanych stron nie powinna przekroczyć dwóch tysięcy arkuszy. Przycisk "Dopasuj fotografię do strony" pozwoli na szybkie i bardzo precyzyjne kopiowanie oraz wydruk zdjęć, a to za sprawą automatycznego doboru po-

HP OfficeJet v40 łączy zalety drukarki atramentowej, skanera, kopiarki oraz faksu, a wszystko to za dość przystępna cenę.

większenia materiału źródłowego do stosowanych kartek czy innych nośników.

Dołączone sterowniki do popularnych systemów operacyjnych pozwalają w pełni wykorzystać potencjał, jaki drzemie w konstrukcji HP, oraz umożliwiają komfortowe wykonanie wszelkich prac biurowych.

HP OfficeJet v40 jest doskonałą propozycją dla małych biur, jednoosobowych firm i studentów, którzy zarabiają na życie prowadząc własne interesy. Mała powierzchnia, jaką zajmuje urządzenie, z pewnością ucieczy osoby cierpiącej na brak miejsca na zawiązonym dokumentami biurku.

INFO	INFO	INFO	INFO
HP OfficeJet v40			
Dane techniczne:	Dostarczy:		
Liczba kolorów tusz: 1 lub 4 Rozdzielcość drukowania do 2-00 na 1200 dpi Rozdzielcość skanowania do 600 na 1200 dpi Porty: USB Technologia druku Atramentowa Parametry stron: 30 Dodatkowe brak	Dostarcz: Hejlett-Packard Polska Sp. z o.o. Al. Jerozolimskie 181 02 222 Warszawa tel. (0 22) 608 77 00 fax (0 22) 608 76 00		
Minusy			
• może skanować tylko jasne kartki			
Internet:			
http://www.hp.com.pl			
Cena:			
1399 zł			

CTX

monitor komputerowe

www.ex.ab.pl

CTX monitor komputerowe

17" EX700P
1780x1280@75Hz
1780x1280@75Hz
plakietka 0,25 mm

17" EX710F
1600x1200@75Hz
1600x1200@75Hz
TCQ99

19" EX960F
1280x1440@70Hz
1280x1440@70Hz
obniżony poziom migotania
3 lata gwarancji Door To Door

Instalatorzy zatwierdzani: CTX - www.ad.cib.pl

AB Spółka Akcyjna
Wrocław
tel. (071) 324 05 09
fax (071) 324 05 28

Gdańsk
tel. (058) 345 83 31
fax (058) 345 83 30

Poznań
tel. (061) 843 45 06
fax (061) 843 44 89

Kraków
tel. (012) 425 57 93
fax (012) 655 15 97

Katowice
tel. (032) 259 21 13
fax (032) 259 21 67

Szczecin
tel. (091) 483 76 10
fax (091) 483 76 11

Łódź
tel. (042) 647 47 09
fax (042) 647 12 88

Warszawa
tel. (022) 837 40 60
fax (022) 836 91 90

Nowości Sprzętowe

Wydajny skaner A4 z możliwością druku na 50 arkuszy z możliwością dostosowania go do różnych rozmiarów wkladanych dokumentów: od formatu A8 do A4 lub formatu legal. Dzienna dopuszczalna liczba przetwarzanych dokumentów wynosi 250 kartek. Jeszcze jedną zaletą (poza parametrami technicznymi) tego skanera są jego niewielkie wymiary. Podstawa skanera mniejsza jest od kartki A4 (75%), dzięki czemu możliwe jest umieszczenie go w pobliżu stacji roboczej użytkownika bez potrzeby kupowania kolejnego stolika.

www.alstor.com.pl

CRN wybrało

Firma AMD ogłosiła, że inżynierowie odpowiedzialni za testy w CRN wybrali procesor AMD Athlon, nie przeciwdziałając testom. Połączenie procesora AMD Athlon z najwydajniejszymi, silnymi i niezawodnymi komponentami PC wybranymi przez CRN przyczyniło się do stworzenia najmocniejszego i najwydajniejszego komputera PC. CRN, czolowy tygodnik w branży komputerowej informujący o nowościach, analizach, rozwiązań dla providerów, integratorów i e-biznesu, co roku buduje Ultimate PC na PC EXPO i na Computexie, dwóch największych pokazach komputerowych.

"Na podstawie rygorystycznych testów zauważaliśmy, że połączenie procesora AMD Athlon 1,4 GHz z pamięciami DDR do doskonaliwy wykonać", powiedział dyrektor Centrum Testowego CRN John Yacono. "W wielu aplikacjach testowych zestaw ten wyprzedza konkurencyjne procesory o wyższym zegarze, co czyni naturalnym wyborem procesora AMD Athlon dla komputera marzeń."

www.amd.pl

Nagrywarki marzeń?

Zapowiadane jeszcze w marcu przed rozpoczęciem targów CEBIT w Hanowerze nagrywarki: Yamaha zapisująca z prędkością 20x, Sony zapisująca 1,3 GB danych na jednym nośniku oraz Sanyo z 24-krotnym zapisem, pojawiły się ostatnio w ofercie firmy Alstor. Nowa nagrywarka Yamaha była pierwszym na świecie urządzeniem pracującym z taką prędkością. Urządzenie zapisuje płyty CD-R z prędkością 20x, płyty CD-RW z prędkością 10x, a odczyt CD-ROM-u przebiega z czterdziestokrotną prędkością. Obszerny 8 MB bufor danych gwarantuje ich stabilny zapis, który dodatkowo chroniony jest poprzez zastosowanie nowej technologii o nazwie Safe Burn. Technologia ta nie tylko zapobiega powstawaniu błędu buffer underrun, ale powoduje, że płyty zapisywane są z możliwie najwyższą jakością, bez względu na zastosowaną prędkość. Co więcej - dzięki funkcji Optimum Write Speed Control - prędkość zapisu dopasowana jest do rozdaju płytek, a ponadto uwzględniana jest pojemność nośnika. Napęd Sony CRX200E-EP umożliwia zapis danych z podwójną gęstością (2048 B/sektor), dzięki czemu na specjalnych płytach (CD-R CDQ-13G1 i CD-RW CD-RW13G1) umieścić można do 1,3 GB danych (o dwa razy więcej niż na nośnikach konwencjonalnych). Biorąc pod uwagę koszt magazynowania danych, jest to obecnie jedno z najbardziej konkurencyjnych rozwiązań optycznych. Napęd DDCD (Double Density) umożliwia zapis płyt CD-R z dwunastokrotną prędkością (1800 KB/s), a płyt CD-RW z prędkością 8x (1200 KB/s). Natomiast są one odczytywane

Creative GeForce2 PRO i GeForce3

Dwie generacje grafiki

Długo firma Creative kazała nam czekać na swoje najnowsze konstrukcje spod znaku GeForce2 PRO i GeForce3. Tym razem do naszej redakcji trafiły obydwie karty zawierające wymienione procesory graficzne. W poniższym tekście przybliżymy te konstrukcje, a wyniki z tabelki powiedzą, czy są one warte zainteresowania.

Maciej Lewczuk

Creative GeForce2 PRO jest raczej klasyczną konstrukcją, gdyż wykonano ją na referencyjnej płycie drukowanej, a umieszczono na niej oprócz samego układu akceleratora także 64 megabajty pamięci. Ciekawostką jest brak wyjścia wideo, które stało się już niemal standardem w tego typu urządzeniach.

Podczas pracy, przy dużym obciążeniu kośći pamięci DDR bardzo mocno się rozgrzewają i tu zaznawia brak zmontowanych radiatorów, jednak dzięki takiemu zabezpieczeniu brak zwiększa obniżono koszty produkcji. Karta daje się podkrętać, lecz aby nie skończyć się to jej uszkodzeniem, należy zmienić.cnłodzenie akceleratora na wydajniejsze oraz zamontować radiatory na kośćach pamięci.

W przypadku GeForce3 zamontowano na karcie wyjście wideo oraz wydajny radiator wraz z wentylatorem na układzie Nvidii, dzięki czemu nawet po przyspieszeniu jego działania generowane ciepło jest skutecznie odprowadzane.

Creative GeForce3

Dane techniczne: Procesor: Nvidia GeForce3 Magistrala: AGP 4x, 2x Pamięć: 64 MB DDR Wyjście wideo: 1x

Plusy • wysoka wydajność • łatwa instalacja **Cena:** 1990 zł* **Internet:** <http://www.creative.pl>



Creative GeForce2 PRO

Dane techniczne: Procesor: Nvidia GeForce2 PRO Magistrala: AGP 4x, 2x Pamięć: 64 MB DDR Wyjście wideo: brak

Plusy • niezła wydajność • brak radiatorów na pamięciach **Cena:** 980 zł* **Internet:** <http://www.creative.pl>

Podobnie jak w poprzedniej konstrukcji radziłby od razu postarać się o radiatory na kośćach pamięci, gdyż i one troszkę się nagrzewają.

Obydwie konstrukcje wyposażone są w sterowniki bazujące na detonatorach 12.40, dzięki czemu większość błędów spotykanych w poprzednich ich wersjach została wyeliminowana, i na nich przeprowadzono testy. Dodatkowy krążek CD zawiera gry pozwalające tuż po instalacji rozpocząć zabawę.

Obydwie produkty Creative są jednymi z najszybszych kart graficznych w swoich klasach, jakie dane nam było testować, co potwierdzają wyniki umieszczone w tabelce.

Zamień głosnikow... słuchawki

X-Tecnologies XT 206A i Ergophone

Nawet najlepsze zestawy głośnikowe mogą napsuć sporo krwi domownikom i sąsiadom, gdy siedząc przed monitorem zajmujemy się grami RPG czy samochodówkami, które generują bardzo głośne, a często także "straszne" dźwięki. Gdy ponadto zaczniemy grać w nocy, to już na pewno rodzice czy żona po prostu "zmyją" nam głowę.

technICK

Tak n.e musi być, gdyż istnieje urządzenie zwane... słuchawkami, dzięki któremu możemy rozkoszować się stereofonicznym dźwiękiem, nie zakłócając nikomu spokoju, a często i dla nas bywa to wygodniejsze. Przejedźając tramwaj, szczerzący w siedzącego p.es, a nawet na rzeką rodzice nie będą w stanie nam przeszkodzić w rozkoszowaniu się dźwiękami płynącymi ze słuchawek.

W niniejszym tekście przybliżę czytelnikom dwie konstrukcje produkowane przez firmę X-Tecnologies. Każda z nich ma swoje zalety i wady, a aby warto się nimi zainteresować, oznaczenie sami.

Jako pierwsze przetestowano XT 206A, które na pierwszy rzut oka przypominają tradycyjne słuchawki, stosowane w studiach nagraniowych oraz przy odsłuchiwaniu muzyki z dobrych zestawów hi-fi. Gruby pałek wyłożono gąbką pokrytą skóropodobnym materiałem, a z "nausznikami" postąpiono...

w podobny sposób. Po nałożeniu słuchawki dobrze, choć nie komfortowo, przylegają do głowy. Ciekawostką jest fakt, że dodatkowo wyposażone są w mikrofon umieszczonej na elastycznym i z możliwością dowolnego ustawienia pałku. Dzięki niemu można bez problemu przenieść słuchawki z jednego ucha na drugie, a także z jednego użytkownika na drugiego.

Wadzące rzeczywiście to, że słuchawki nie mają przewodu połączyciennego, co oznacza, że musimy połączyć je z komputerem, a nawet rozmawiać przez Internet czy po sieci w czasie rozgrywek (przydatne w FPP, w trybie cooperative, team i innych). Dwumetrowy przewód pozwala na bezproblemowe odsunięcie się od monitora na odpowiednią, ergonomiczną odległość, a dodatkowo zamontowano na nim potencjometr - dzięki niemu możliwa jest regulacja głośności. Słuchawki przenoszą pasmo od 30 do 15 500 Hz, lecz daje się się streszczyć, że głośność jest niską.

Słuchawki przenoszą pasmo od 30 do 15 500 Hz, lecz daje się się streszczyć, że głośność jest niską. Mikrofon jest dość słaby, gdyż jego maksymalna częstotliwość próbki wynosi 10 000 Hz, co wystarcza do mówienia na miarę wyraźnego przekazywania mowy ludzkiej.



Drugą testowaną konstrukcją były dość nowoczesne wygadujące słuchawki X-Tecnologies Ergophone. W urządzeniu tym zastosowano nowoczesne rozwiązanie - pałek nie opiera się na czubku głowy, lecz otacza ją z tyłu, a całość, która podpiera słuchawki, używa... uszua słuchacza, podobnie jak ma to miejsce przy noszeniu okularów. Ma to swoje zalety, gdyż nie niszczy misternej ułożonej fryzury, jednak wadą tego rozwiązania jest słabe przyleganie słuchawek do małżów usznych i niemożność dopasowania ich do rozstawu uszu, co może powodować nieprzyjemny ucisk. Czy jest to wada, musimy ocenić sami - mnie przeszka da fakt, że dochodzą do moich uszu dźwięki z otoczenia, lecz dla niektórych może to być zaletą, szczególnie gdy czeka się na telefon czy dzwonek do drzwi wejściowych. Zastosowane słuchawki przenoszą pasmo od 40 do 15 000 Hz, co jest słabszym wynikiem niż w przypadku poprzedniego urządzenia. Model ten wyposażony jest w mikrofon, który jest znacznie lepszy niż w poprzednim zestawie, ponieważ jest w stanie przekonwertować dźwięki z zakresu od 60 do 14 000 Hz. Dzięki temu przechwytywane są niuanse głośności. Przewód łączący słuchawki z dowolnym źródłem dźwięku także wyposażony jest w regulację głośności.

Słuchawki należą do pomocnych akcesoriów komputerowych i nie tylko, gdyż oferują swego rodzaju "intymność" z dźwiękami, które dobijają się z różnych źródeł, co znalazło zastosowanie, na przykład, w edycji CD-Action. Kilku redaktorów przez parę godzin dziennie gra i raczej nie do wyobrażenia jest, by każdy korzystał jedynie z głośników - zagłuszałyby się nawzajem.

X-Tecnologies XT 206A
Dane techniczne: Przewód: 2 m
Regulacja głośności na przewodzie
Dodatakowe mikrofon
Plusy • dobrze przylegają do głowy
• dźwięki przewodzą połączyciennego
Minusy • szumy podczas otwierania muzyki
Internet: <http://www.xtechnologies.com>
Cena: 69 zł

X-Tecnologies Ergophone
Dane techniczne: Przewód: 1,8 m
Regulacja głośności na przewodzie
Dodatakowe mikrofon
Plusy • "lepszy" efekt stereo (przesłrzeniowy)
• dobrze mikrofon
Minusy • niewygodny pałek
Internet: <http://www.xtechnologies.com>
Cena: 39 zł

Nowości Sprzętowe

z maksymalną prędkością 32x (4800 KB/s). Urządzenie może zapisywać i odczytywać dane z konwencjonalnych płyt. Ich stabilny zapis gwarantuje obszerny bufor danych o pojemności 8 MB. W ofercie Alstora znajdują się już moźliwe również nowy napęd firmy Sanyo CRD-BP1500. Dzięki 24-krotnej prędkości zapisu płyt CD-R możliwe jest stworzenie własnego krążka o pojemności 700 MB w 3,5 minut!!! Ponadto Sanyo CRD-BP1500 nagrywa nośnik CD-RW z prędkością 10x i odczytuje nośnik CD z prędkością 40x. W nowym modelu zastosowano szereg nowych technologii: Zone-CLV, FlexSS-BP, a także BURN-Proof 2.

www.alstor.com.pl

UT16



Firma Multimedia Vision wprowadziła do sprzedaży najnowszy model skanera Plustek. Jest to OpticPro UT16. Skaner wyróżnia się bardzo dobrymi parametrami układu CCD - 42 bit/piksel rozszerzalne programowo do 48 oraz 14 bit/piksel odcieniem szarości. Rozdzielcość optyczna wynosi 600 x 1200 dpi. UT16 ma na przednim panelu cztery przyciski sterujące oprogramowaniem. Posiada również zintegrowaną przystawkę do skanowania slajdów i negatywów formatu 35 mm. Dodatkowo skaner zawiera zestaw PowerPack!!! - 24 miesięczne gwarancji, polskie instrukcje instalacyjne i obsługi oraz oprogramowanie FineReader 4.0 Sprint PL, pakiet Core Draw 7.0PL. Cena dla końcowego klienta ustalona została na 599 zł.

Oprogramowanie w UT16 (pełna lista):
- NewSoft Presto! PageManager (Document Management Software)
- NewSoft Presto! ImageFolio .E (Image Editing Software)
- NewSoft Presto! Mr. Photo (Photo Organizer)
- NewSoft Presto! Image Explorer
- NewSoft Presto! PageType (From Scanning & Editing Software)
- Bridgewell Page abc (Scan-to-Web Software)
- Adobe Acrobat Reader 4.0 (PDF Product Manuals Reading Program)
- Action Manager 32 (One Click Utility Software)
- Scanner Utility (Lamp Controller & Diagnostic Software)
- Electronic PDF Product Manuals

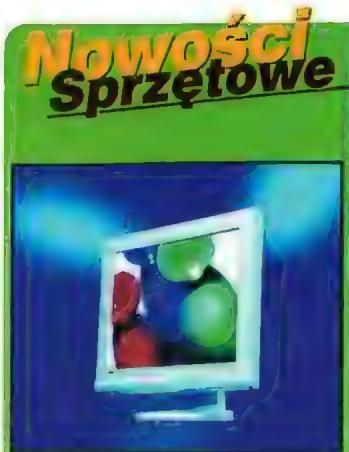
www.mmv.pl

Nowy LCD

Firma NEC-Mitsubishi wprowadziła na polski rynek 18,1-calowy monitor wyposażony w technologię Omnicolor - model NEC MultiSync LCD1830. Jest to jeden z pierwszych monitorów, które uzyskały certyfikat ISO 13406-2, NEC MultiSync LCD 1830 to następca znanego modelu MultiSync LCD1800. Jego podstawowe zalety to szeroki zakres widzenia (160 stopni zarówno w poziomie, jak i pionie) oraz wolny od zniekształceń obraz. Producent wyposażył mo-

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu

Produkt kompatybilny z Twoją mozaiką



TDK CyClone AI-241040X

Wśród czytelników znajdują się zapewne osoby, które nie dysponują zbyt dużą ilością wolnego czasu lub pragną w swoich komputerach montować tylko najnowsze i najszybsze podzespoły.

Maciej Lewczuk

Firma TDK zapowiadała, że jest w stanie wyprodukować i sprzedawać urządzenie, które będzie najszybszą nagrywką na rynku. Obietnicę otrzymała i w moje ręce trafiła pełna wersja (tak zwana "pudełkowa") konstrukcji CyClone. Instalacja nie nastrociła trudności, gdy przebiega analogicznie co wszystkich napędów tego typu - przykuczenie do obudowy, podłączenie przewodów oraz instalacja niezbędnego oprogramowania. Aplikacją, która zapewnia obsługę wszelkich funkcji urządzenia TDK, jest Nero Burning ROM w wersji 5.5. Dwudziestoczterokrotna szybkość przenoszenia danych na płytki CD-R stawia ten napęd na pierwszym miejscu pod względem wydajności, a całość dopełnia nagrywanie CD-RW z dziesięciokrotną oraz odczyt danych z maksymalnie czterdziestokrotną prędkością. Dwumegabajtowy bufor danych wraz z technologią Burn Proof, zapobiegającą zepsuciu płyty przy niedostatecznie szybkim odczycie informacji z dysku twardego, pozwala bez stresu korzystać z możliwości TDK CyClone. Obsługa funkcji dodatkowych, takich jak zapis CD Text, czyli informacji pokazujących, na przykład, tytuły utworów na wyświetlaczu.

NEC-Mitsubishi jest pierwszym na świecie producentem, który wprowadził standard sRGB do swoich monitorów LCD. Nowy monitor NEC-Mitsubishi jest również zgodny ze standardem ISO 13406-2, obowiązującym od wiosny bieżącego roku. Obliguje on producentów monitorów LCD do ujednolicenia informacji o parametrach obrazu oraz liczbie dopuszczalnych wadliwych pikseli. NEC MultiSync LCD1830 - podobnie jak inne monitory LCD firmy NEC-Mitsubishi - może mieć uszkodzone maksymalnie 2 piksele lub 5 subpikseli na milion. Żaden ze światowych producentów nie stosuje bardziej rygorystycznych norm kontroli jakości. NEC MultiSync LCD1830 oferuje obraz o przekątnej 18.1 cala, czyli o wielkości odpowiadającej 21-calowemu monitorowi CRT. Maksymalna rozdzielcość pracy to 1280 x 1024 przy częstotliwości odświeżania wynoszącej 60 Hz. Wielkość plamki to 0.28 mm. Luminacja na poziomie 200 cd/m² oraz kontrast 300:1 sprawia, że obraz jest jasny i wyraźny. Monitor wyposażono w dwa wejścia, dzięki czemu możliwe jest równoczesne podłączenie dwóch komputerów. Jak przystało na monitor LCD, nowy model NEC-Mitsubishi nie zajmuje wiele miejsca na biurku - jego wymiary to zaledwie 435 x 449 x 215 mm. Jeśli jednak użytkownik uzna, że to zbyt dużo, monitor może po odłączeniu podstawki zostać podwieszony na każdej konstrukcji zgodnej ze standardem VESA. NEC MultiSync LCD1830 spełnia wszystkie aktualne i najbardziej rygorystyczne normy ergonomii i bezpieczeństwa, w tym TCO99, TÜV GS oraz Energy 2000. Jego pobór mocy wynosi maksymalnie 49 W, a w trybie spłonienia zaledwie 3 W. W naszym kraju NEC MultiSync LCD1830 oferowany jest w cenie 6500 złotych (sugerowana cena detaliczna netto). Monitor objęty jest 3-letnią

X-Technologies Trackball Mouse

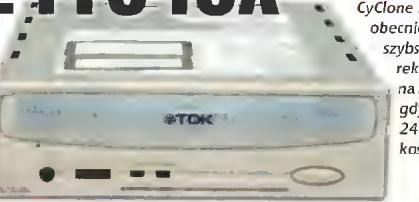
Czy cierpią na chroniczny brak miejsca na biurku, myśleliście czując o specjalnym ruchem, blisko tylko dla myszy? Od wieku lat dostarczać nowej lub bardziej udanej konstrukcji z nowymi trackballami, czyli w skrócie "odwrotnymi" myszami.

techNICK

X-Technologies Trackball Mouse jest urządzeniem przeznaczonym dla osób, które mają problemy nie tylko z miejscem, ale także doznają bólu, który jest powodowany ciągłym przemieszczaniem przedramienia podczas operowania myszą. Ergonomicznie zaprojektowana obudowa zawiera kulkę zamontowaną centralnie w przedniej części, co sugeruje obsługę palcem wskazującym, który jest znacznie precyzyjniejszy niż na przykład kciuk wykorzystywany w innych konstrukcjach. Programowalne przyciski, rozmiarowe po dwa z lewej i prawej strony urządzienia, pozwalają na

Swietnie zaprojektowany trackball, którego programowalne klawisze oraz wbudowana rolka pozwala na całkiem komfortową pracę.

Cyklon w komputerze



CyClone firmy TDK jest obecnie jedną z najszybszych nagrywarek dostępnych na naszym rynku, gdy wypala je z 24-krotną prędkością.

tlaczach najnowszych modeli odtwarzaczy CD-Audio oraz sprawdzanie, czy dany krążek da się wypalić z najwyższą prędkością, dopełniają całość. Ostatnia z wymienionych opcji nie działa zbyt prawidłowo, szczególnie z tak zwanymi płytkami nie-firmowymi, co powodowało częste użycie funkcji Burn-Proof.

TDK CyClone AI-241040X jest obecnie najszybszym urządzeniem służącym do zapisu danych na krążkach CD-R i nawet pomimo niewielkich problemów z okrešeniem odpowiedniej prędkości dla nieznanego płytek polecam ten sprzęt każdemu, komu spieszno archiwizować informacje lub kopiować płytki.

TDK CyClone AI-241040X

Dane techniczne:
Interfejs: ATAPI E IDE
Bajc: 2 MB
Zapis CD-R/RW: 24x/10x
Odczyt CD: 40x
Overburning: jest
Buffer Underline: Burn Proof
Oprogramowanie: Nero 5.5

Plusy:
• bardzo szybkie wypalanie płyt
• cicha praca

Internet:
<http://www.tdk.pl>
<http://www.tdk-europe.com>

Dostarczył:
TDK Po ska Sp. z o.o.
Warszawa 20A
02-285 Warszawa
tel. (0 22) 66-801-40
fax (0 22) 66-801-44

Minisy:
• sprawdzanie krążków nie jest zbyt rewelacyjne

Cena:
999 zł

swobodną pracę z wieloma aplikacjami. Rolka znajdująca się dokładnie na środku "grzbietu" trackballa umożliwia swobodne zmiany zawartości okien edytorów tekstu, przeglądarki stron WWW czy operowanie powiększeniem roboczego pulpitu w aplikacjach graficznych. W niej umieszczono także pięć przycisków, dzięki czemu całkowita ich liczba to pięć, a jest to wynik godny odnotowania, gdyż niewiele klasycznych myszy może się takim pochwalić. Podłączenie poprzez port USB pozwala na bezproblemową instalację w systemach, które obsługują ten rodzaj łączki. Sterownik wraz z programem konfiguracyjnym umożliwiają przyporządkowywanie funkcji klawiszom i rolce oraz, co ciekawe, na określenie, czy kółko ma przewijać ekran w poziomie, czy w pionie.

Jeśli wasz pokój bardziej przypomina szafę niż pomieszczenie "do życia" i nie macie miejsca na klasyczną mysz, to wykorzystajcie trochę kasy na trackballa, a myśląc o jego zakupie, poważnie zastanówcie się nad zakupem X-Technologies Trackball Mouse.

X-Technologies Trackball Mouse

Dane techniczne:
Technologia: optomechaniczna
Podłączenie: port USB
Przewód: 150 cm
Liczba przycisków: 4 - 1 rolka
Działalność: 10

Plusy:
• programowalne klawisze
• rolka do przerwania zawartości okien

Internet:
<http://www.x-technologies.com>

Dostarczył:
Manta
Jl. Rys, 33
02-828 Warszawa
tel. (0 22) 643 54 20
fax (0 22) 641 84 82
e-mail: manta@giromi.pmc.com.pl

Minisy:
• nie jest wypalanie płyt w FPP

Cena:
119 zł

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu sklepu ekslu

PowerColor Kyro II

Narzekaliśmy niedawno, że w dziedzinie akceleratorów trzeciego wymiaru mamy niewielki zastój i niepodzielnie panuje nam Nvidia. W światku entuzjastów zawsze na wieść, że firma PowerVR Technologies pracuje nad następcą układu Kyro, który może nie zachwycać wydajnością, ale oferował nowe rozwiązania technologiczne i nie trzeba było rujnować domowego budżetu, by stać się jego właścicielem.

Mike-L

owy procesor nazwany, a jakże, Kyro II wykonano w technologii 0,18 mikrona zintegrowano w jego wnętrzu układ RAMDAC, pracujący z częstotliwością trzystu megaherców. Liczba tranzystorów wykorzystanych przy produkcji jednej kości jest taka jak w przypadku pierwotnych układów CeForce i wynosi piętnaście milionów. Układ nie oferuje

sprzętowego przetwarzania transformacji oraz oświetlenia (T&L), co może trochę dziwić, gdyż praktycznie każdy producent czeka od implementacji tego typu rozwiązania w swoich konstrukcjach. Firma PowerVR zapowiada jego zastosowanie w trzeciej generacji kości Kyro.

Brak T&L powoduje, że podczas obróbki scen trój-

	Test	Jednostka	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe 32 MB SDRAM	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	WinFast GeForce2 Pro 64 MB	CardExpert GeForce3 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit 024x768 16bit	ips ips	149,6 88	215,4 64,1	271,4 138,5	267,3 119,5	267,5 159,2
Quake II	800x600 32bit 024x768 32bit	ips ips	139,4 80,4	164,9 42,4	266,8 91	247,2 75	274,1 146
Quake III Arena	Fastest Normal HD 800x600 HD 1024x768 HD 1280x1024	ips ips ips ips	142,4 133,6 155,8 87,7	161,7 144,5 75,6 18,9	164 150,2 127,1 98,3	152,1 140,3 144,9 40,6	162,3 146,8 144,9 75,9
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	3DMarks	5383	4860	7868	7094	8179
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks	5188	3352	8109	5152	7949
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	2106	x	3507	x	5203

Komputer testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM, PC133, MSI 6330, Windows 98 SE

* - testy wykonano przed pojawieniem się programu 3D Mark 2001.



PowerColor Kyro II plasuje się pomiędzy wynikami karty z GeForce2 MX i GeForce2.

wyjście DVI, na przykład służące do podłączania ciekłokrystalicznych wyświetlaczy, sprawia, że opisywana karta jest dość ciekawą propozycją.

Wszyscy, którzy chcieliby podkroić kartę ustawioną standardowo na ponad 180 MHz, mogą się zawiązać. Maksymalna wartość, przy której karta działa poprawnie, jest 190 MHz. Powyżej tej bariery pojawiają się zakłócenia w obrazie dwu- i trójwymiarowym, uniemożliwiające komfortową pracę.

PowerColor Kyro II jest dość ciekawą alternatywą dla kart spod znaku Nvidii oraz ATI, lecz na jej zakup musimy zdecydować się sami. Cena, osiągnięta przez producenta, powinna zadbać mniej wydajnych, lecz zagorzali gracze sięgając zapewne po mocniejsze akceleratory.

	PowerColor Kyro II
Dane techniczne:	Procesor: Kyro I Magistra: AGP 2x Pamięć: 64 MB SDRAM
Dostarczył:	AB SA ul. Kościuszki 32 51 416 Wrocław tel. (0 71) 324 05 00 fax (0 71) 324 05 28
Plusy:	• średniskowe mapowanie wyjścia • w marge przystępna cena
Minisy:	• brak sprzętowego 1&L
Internet:	http://www.ab.com.pl http://www.powercolor.com.tw
Cena:	410 zł

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu sklepu ekslu

Karta Kyro trójwymiarowa

Nowości Sprzętowe

gwarancja producenta. Na terenie Polski jest ona realizowana w dogodnym dla użytkownika systemie door-to-door.

www.nec.pl

Barracuda IV

Firma Seagate wprowadza do sprzedaży dyski twarde przeznaczone dla komputerów PC - Barracuda ATA IV. Ciekawym rozwiązaniem zastosowanym w nowych dyskach

sa fozyka hydrodynamiczne (Fluid Dynamic Bearing - FDB) SoftSonic, które sprawiają, że te bardzo szybkie dyski są praktycznie niesłyszalne podczas pracy. Barracuda ATA IV jest jedynym dyskiem dla komputerów klasy PC produkowanym wyłącznie z silnikami z fozykami hydrodynamicznymi, który umożliwia zachowanie większej ilości danych na tej samej powierzchni i zwiększenie prędkości obrotowej tylnerzy poza granicę stawiane przez tradycyjne silniki. Wykorzystując najnowocześniejsze w branży technologie, dyski Barracuda ATA IV są pierwszymi dyskami z tylnerzami wirującymi z prędkością 7200 obr./min osiągającymi pojemność 80 gigabajtów przy użyciu jedynie dwóch tylnerzy. Daje to firmie Seagate znaczącą przewagę na rynku najwydajniejszych komputerów PC. Wewnętrzna prędkość transmisji danych - 69,3 MB/s, pozwala na skopiowanie gódziennego nagrania MP3 w mniej niż sekundę. Dyski Barracuda ATA IV są wystarczająco szybkie, by obsługiwać równocześnie do sześciu strumieni wideo o jakości DVD bez utraty nawet jednej klatki. Silnik SoftSonic to nowy element wchodzący w skład "technologii bariery dźwięku" (sound barrier technology - SBT), stanowiący przełom techniczny, który doceniają wszyscy użytkownicy komputerów. W czasie pomiarów zgodynych ze standardami przemysłowymi włączony dysk Barracuda ATA IV z jednym tylnerzem emituje jedynie 2,0 bela, a podczas operacji wyszukiwania - 2,4 bela, podczas gdy ludzkie ucho nie słyszy dźwięków poniżej 2,5 bela.

Montując silnik SoftSonic w swoim najszybszym dysku dla komputerów PC, firma Seagate łączy cissę z szybkością, dając jedynym klientom możliwość nie zakłócanego cieszenia się grami, muzyką i wideo z komputera PC, a innym umożliwiając spokojną pracę bez ciągłego hałasu komputera. Technologia Seagate SBT redukuje również poziom hałasu dzięki wykorzystaniu specjalnych algorytmów wyszukiwania, obudowie SeaShield i wewnętrznym tłumikom, redukcji rezonansów i specjalnej komutacji silnika napędowego oraz innym udoskonaleniom technicznym i materiałowym.

www.seagate.com

Mustek i DVD



Stacjonarny odtwarzacz Mustek DVD V300 pozwala oglądać filmy DVD i słuchać muzyki. Urządzenie umożliwia korzystanie z systemu dźwięku 5.1 Dolby Digital i DTS

850 Pro2

Intel® 850 chipset



- Supports Intel® Socket 423
- Pentium® 4 processor up to 2.0 GHz
- Supports 4 RAMBUS DRAM (max. 2 GB)
- D-LED™ / Live BIOS™

815EP7 Pro

Intel® 815EP chipset



- Supports Intel® Celeron™ / Pentium® III (up to 1.2GHz)
- Supports PC133 SDRAM (max. 512M)
- RAID 0, 1 supported by Promise chip (Optional)
- AGP(2x/4x) / 6 PCI / 1 CNR
- PC 2 PC / Live BIOS™ + Live Driver/ D-LED™ / Fuzzy Logic™ 3

K7T266 Pro-R

VIA® KT266 chipset



- Supports AMD Athlon™ / Duron™ (1.5GHz+)
- Supports 3 DDR (max. 3 GB)
- RAID 0, 1 supported by Promise chip (Optional)
- Onboard USB 2.0(Optional)
- AGP Pro / 5 PCI / 1 CNR
- PC 2 PC / Live BIOS™ / D-LED™ / Fuzzy Logic™ 3

PIERWSZANA ŚWIĘCIE 4-WARSTWOWA PŁYTA GŁÓWNA TYPU 850

850 Pro2

Nowości Sprzętowe

oraz odtwarzanie plików zapisanych w formacie MP3. Może współpracować z innymi urządzeniami audio-video, tworząc wysoką jakość systemu kina domowego. Mustek DVD V300 jest funkcjonalny i przyjazny w użytkowaniu. Urządzeniem można sterować za pomocą pilota oraz menu OSD (On Screen Display) wyświetlanego na ekranie telewizora. Pilot wyposażony został w port reagujący na poziomieni oraz podświetlanie przycisków, które umożliwiają sterowanie funkcjami urządzenia w zaciemnionym pokoju.

www.veracomp.pl

20-lecie Creative

Cie jest to reguła, co zdają się potwierdzać konstrukcje przygotowane przez firmę Genius, znane z produkcji dobrej jakości urządzeń, charakteryzujących się jednocześnie niezbyt wysoką ceną. Tym razem przedstawiamy dwa modele niemal identycznych dżojstików, które różnią się kątem szczaegalami, lecz prezentują całkiem dobre parametry oraz niezłą jakość wykonania.

Genius Flight 2000

szczególnie w pastelowych odcieniach niebieskiej barwy, z którego wykonano podzespoły F-22X, sprawia, że dłoń w dość krótkim czasie potnieją i nie gra się już tak przyjemnie. Nie można niestety wymagać, by za czterdzieści złotych manetkę pokryto odpowiednią gumą lub skóropodobnym materiałem, wchłaniającym pot. Rękosieć jest ergonomicznie wykonana i dopasowuje się zarówno do małych, jak i większych dłoń, lecz należy zauważać, że leworęczni gracze mogą mieć pewien problem z korzystaniem z Genius Flight 2000, ponieważ po lewej stronie umieszczone są przyciski pod prawy kciuk. Przyciski działają bardzo precyzyjnie, gdyż czuje się wcisknięcie każdego z nich, a na głowce manetki znajdują się także miejsca na przełącznik Hat. W podstawie zamontowano przepustnicę oraz orczyk, które są raczej niezbędne przy wszelkiego typu symulacjach lotniczych, do których przede wszystkim przewidziano dżojstik F-22X. Orczyk znajduje się w przedniej części podstawy i bardzo wygodnie obsługuje się go palcem wskazującym lewej dłoń, lecz tylko w przypadku, gdy trzymamy urządzenie na kolanach, w przeciwnym razie dłoń jest nienaturalnie skrecona, co może powodować ból nadgarstka po dłuższej zabawie.

www.creative.pl

Genius Flight 2000

Dane techniczne: Podłączenie: port gier. Liczba przycisków: 4. Długość przewodu: 180 cm. Kalibracja: ręczna. Przełącznik Hat: jest. Przełącznik Hat: jest. Dodatkowe: orczyk.

Plusy

• niezłe wyprofilowanie manetki

• pewne działające przyciski

Internet:

<http://www.jt.com.pl>

<http://www.geniusnet.com.tw>

Cena:

70 zł

Minusy

• szybko pocą się dłoń

Cena:

40 zł

INFO • INFO • INFO

Flight 2000 Digital

Dane techniczne: Podłączenie: port gier. Liczba przycisków: 8. Długość przewodu: 180 cm. Kalibracja: ręczna. Przełącznika: jest. Przełącznik Hat: jest. Dodatkowe: orczyk.

Plusy

• możliwość programowania przycisków

• osiem przycisków

Internet:

<http://www.jt.com.pl>

<http://www.geniusnet.com.tw>

Cena:

70 zł

Minusy

• brak możliwości podłączenia przez USB

INFO • INFO • INFO

Rockfire RacingStar Vibra

Dane techniczne: Przyiski: 8. System wibracji: jest. Dodatkowe: zdublowany gaz i hamulec.

Plusy

• poprawna, ergonomiczna wykonanie

• osiem przycisków

Internet:

<http://www.cazar.com.pl>

<http://www.rockfire.com.pl>

Cena:

225 zł

Minusy

• "twardość" wyraźne położenie neutralne

INFO • INFO • INFO

Analagowy i cyfrowy geniusz

Dane techniczne: Przyiski: 8. System wibracji: jest. Dodatkowe: zdublowany gaz i hamulec.

Plusy

• poprawna, ergonomiczna wykonanie

• osiem przycisków

Internet:

<http://www.cazar.com.pl>

<http://www.rockfire.com.pl>

Cena:

225 zł

Minusy

• "twardość" wyraźne położenie neutralne

INFO • INFO • INFO

Drążek z lewej, a może z prawej?

Dane techniczne: Przyiski: 8. System wibracji: jest. Dodatkowe: zdublowany gaz i hamulec.

Plusy

• poprawna, ergonomiczna wykonanie

• osiem przycisków

Internet:

<http://www.cazar.com.pl>

<http://www.rockfire.com.pl>

Cena:

225 zł

Minusy

• "twardość" wyraźne położenie neutralne

INFO • INFO • INFO

Drukarki z klasą

• Urządzenie dla profesjonalistów
• Rozdzielcość do 2880 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Najmniejsza kropla - 3 x 10⁻¹ l
• Do 13 str./min
• Złącze Centronics, USB i RS 423
• Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

• Sprawdzi się w każdym blurze
• Rozdzielcość do 2880 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Do 11,9 str./min
• Złącze Centronics i USB
• Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

• Drukarka dla wymagającego użytkownika
• Rozdzielcość do 2880 dpi
• System PhotoEnhance 4
• do 8 str./min
• Złącze Centronics i USB
• Dla Win 9x/2000, NT, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Ekonomiczna i łatwa w obsłudze drukarka do użytku domowego
• System PhotoEnhance 4
• Złącze Centronics
• Dla Win 9x/2000, NT, Mac OS 8.1 i wyższe

• EPSON STYLUS COLOR 480

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

• Wyjątkowo łatwa w obsłudze
• Rozdzielcość do 1440 dpi
• System PhotoEnhance 4
• Złącze USB
• Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

złoty	groszy jak wyżej
stowarzyszenie złotych	
wpłacający	
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000	
stempel	
pobrano opłatę	

złoty	groszy jak wyżej
stowarzyszenie złotych	
wpłacający	
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000	
stempel	
pobrano opłatę	

złoty	groszy jak wyżej
stowarzyszenie złotych	
wpłacający	
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000	
stempel	
pobrano opłatę	

złoty	groszy jak wyżej
stowarzyszenie złotych	
wpłacający	
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000	
stempel	
pobrano opłatę	

Konkurs dla Prenumeratorów rozstrzygnięty!



W rocznicowym numerze CD-Action ogłosiliśmy Konkurs dla Prenumeratorów pod hasłem **Wygraj Rower**. Żeby wziąć udział w konkursie, należało przesłać dowód wpłaty za prenumeratę oraz **zaproponować tytuł** specjalnego CD, który mógłby być wydany z okazji 5 rocznicy istnienia naszego czasopisma.

W zabawie wzięło udział kilkaset osób. Dziękujemy za wszystkie nadesłane propozycje tytułów. Wiele z nich nadaje się do publikacji i z pewnością wykorzystamy niejeden pomysł. Komisja redakcyjna musiała wyłowić jednak tylko jeden tytuł. Zwycięzcą został **Robert Grochowski z Lublina**, który zaproponował prosty i bardzo wdzięczny tytuł (a do tego po polsku, co nie było zbyt często spotykanym zjawiskiem w tym konkursie): **CD na piątkę!**

Szczęśliwiec Robert jeździ już na swoim Wheelerze, a kiedy się zmęczy - odpoczywa z czasopismem CD-Action w ręce. I nie ma się co dziwić: każdy chciałby mieć taki rower i czytać takie czasopismo!

UWAGA NOWA PROMOCJA!

Rok szkolny z CD-ACTION na rowerze!

Czy nie byłoby przyjemnie mieć pewność, że przez cały rok szkolny, jako pierwsza osoba w klasie, masz dostęp do nowych numerów CD-Action, czytasz o nowych grach i grasz tydzień wcześniejsze niż inni? A może masz daleko do szkoły i przydałby Ci się rower?

Jeżeli jesteś jeszcze uczniem, zrób kserokopię swojej legitymacji szkolnej, wpłać 156 zł za roczną prenumeratę CD-Action i razem z kopią dowodu wpłaty wyślij na adres naszej redakcji. Dodatkowo napisz, do czego byłby potrzebny Ci rower Wheelera. Najciekawsza odpowiedź (w formie opowiadania lub śmiesznej historii), po spełnieniu poprzednich warunków, to wygrany rower.



Co zrobić, aby wygrać rower:

1. wpłać 156 zł za roczną prenumeratę
2. zrób ksero dowodu wpłaty
3. zrób ksero swojej legitymacji szkolnej
4. wytnij kupon konkursowy i napisz na nim lub na dodatkowej karcie, dlaczego chcesz wygrać rower
5. zapakuj wszystko do koperty i z dopiskiem PROMOCJA wyślij na adres redakcji
6. czekaj do numeru październikowego CD-Action na informację, czy to właśnie Ty masz rower

Czekamy na odpowiedzi do 20 sierpnia!

Kupon promocyjny:

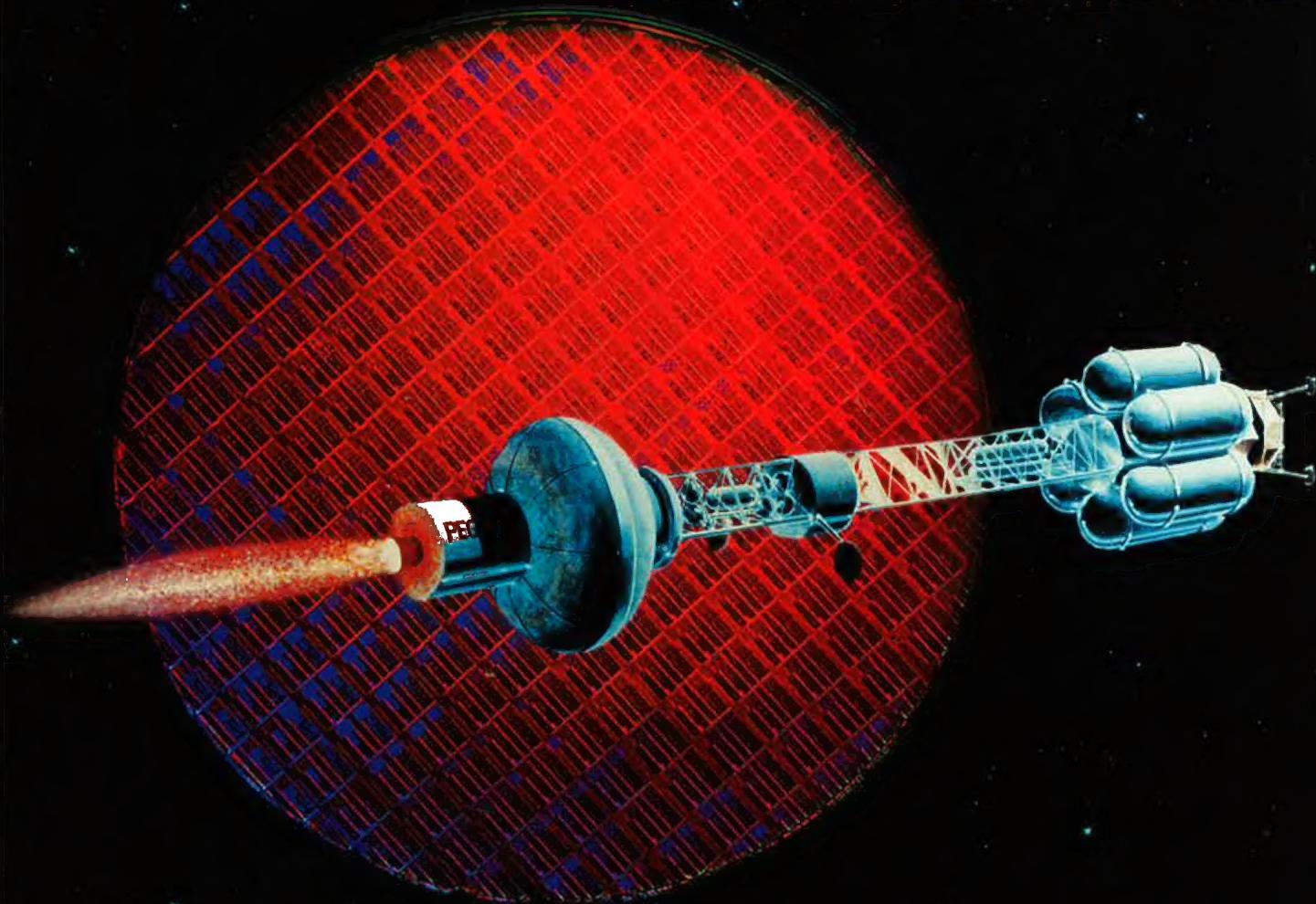
imię
nazwisko
dokładny adres

Do czego przydałby Ci się rower wygrany w tej promocji?

Wysyłam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U Nr 133, poz. 833) Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych

podpis

Jutro zaczyna się dziś...



**Dla wszystkich wymagających użytkowników komputerów PC
procesory AMD są w pełni satysfakcjonującym rozwiązaniem.**

Dla kogo AMD Duron™ ?



- Zaprojektowany specjalnie dla tych, którzy surfują po Internecie, projektują strony www, pracują na programach edukacyjnych, rozrywkowych lub pakietach typu „business”.
- Doskonała wydajność, którą doceni każdy prawdziwy wielbiciel gier 3D.
- Magistrala systemowa 200 MHz, 192 KB zintegrowanej pamięci i multimedialna technologia 3Dnow™ spełnią potrzeby użytkowników domowych i biznesowych, bez nadwyróżnienia ich budżetów.
- Większa pamięć cache w połączeniu z zaawansowaną architekturą zapewnia świetną wydajność nawet bardzo złożonym aplikacjom.

Dlaczego AMD Athlon™ ?



- Przystosowany do aplikacji wymagających dużej mocy i wysokiej przepustowości (rewolucyjna magistrala 266 MHz, 384 KB zintegrowanej pamięci).
- Renderowanie obrazu 3D, przetwarzanie grafiki dwuwymiarowej, czy kompresja audio to dziedziny, w których Athlon spisuje się najlepiej.
- Także w zastosowaniach biurowych ATHLON 1.33GHz nie daje szans najszybszym (1.7 GHz) produktom konkurencji - wydajność lepsza o 14%.
- Athlon przy dużo mniejszym zegarze procesora wyraźnie dominuje nad konkurencją.

1. Porównanie wydajności układów http://wwwCHIP.pl/article/2001-08-056_001099_0010.htm

AMD Duron 850 / 900 / 950 MHz

AMD Athlon 1 / 1.13 / 1.2 / 1.33 / 1.4 GHz

